

8
2005
PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · GBA · PSP · DS
Ausgabe 142
€ 3,99
Österreich € 4,60 / Schweiz sfr 8,00 / BeNeLux € 4,70 / Italien,Spanien, Portugal (cont.) € 5,40
MAN!AC DVD
MAN!AC
…ANZE WELT DER VIDEOSPIE…
Jetzt nur 3,99 € mit DVD
DVD
155 Minuten Laufzeit ab 16 – unzensiert
CALL OF DUTY 2
BIG RED ONE
Preview: Zweite-Weltkriegs-Action so intensiv wie nie zuvor
GTA SAN ANDREAS
Test: So genial ist die Xbox-Version des Gangster-Hits
KILLER 7
Für PS2 und Cube: Durchgeknallte Ballerei im Anime-Stil
PS3, XBOX 360 REVOLUTION
Extragroßes E3-Special:
Die neuen Konsolen,
die besten Spiele,
die schönsten Messe-Babes
16
usk
100 Spielevideos:
u.a. Batman Begins, Conker: Live & Reloaded, L.A. Rush, Pirates!
Extended: Sexy Arcade-Spiele
HITMAN
BLOOD MONEY
Exklusive Bilder und Infos: Tarnen, Zeugen bestechen,
Medien schmieren – alle Details zum neuen Spielsystem
GOD OF WAR
91% für den brachialen Action-Geheimtipp
• RETRO
• NEXTGEN
• EXKLUSIV
SHOW TIME
HEFT IM HEFT!
PROJECT GOTHAM RACING 3
Xbox 360: Die Online-Features des Edel-Rasers



MEINUNGSMACHE

Die jährlich in Los Angeles stattfindende E3-Messe ist etwas ganz Besonderes. Die Videospiel-Branche nutzt das absatzschwache Sommerloch, um den Fachbesuchern die Titel fürs Weihnachtsgeschäft und darüber hinaus mit allerlei Pomp schmackhaft zu machen. Weltpremieren, innovative Konzepte, revolutionäre Grafiken sowie Zukunftstechnologien – die Superlative vor, während und nach der glamourösen Show kennen keine Grenzen.

Etwa alle fünf bis sechs Jahre übertrifft sich der digitale Zirkus jedoch selber. Nämlich dann, wenn die Hardware-Hersteller ihre neuen Konsolen enthüllen und eine neue Generation der interaktiven Unterhaltung einleiten. So geschehen im Mai diesen Jahres (siehe MAN!AC 07/05), als Sony die Playstation 3, Microsoft die Xbox 360 und Nintendo die Revolution-Maschine präsentierten. Wichtigstes Instrument: Die vor dem Messestart stattfindenden Pressekonferenzen – und da landete Sony dieses Mal den großen Coup. Ob die gezeigten Spielevideos lediglich vorberechnete, von der späteren Wirklichkeit weit entfernte Wunschträume waren, sei dahingestellt. Ihren Zweck – Handel, Medien und Gamer von der unübertrefflichen Qualität der Konsole zu überzeugen – haben die Filmchen jedenfalls blendend erfüllt, wie eine aktuelle Umfrage der größten japanischen Spielezeitschrift Famitsu bestätigt (siehe Diagramm links unten).

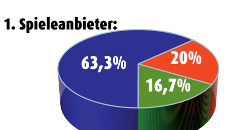
Microsoft dagegen kämpfte mit ganz anderen Problemen: "Wir haben mit offenen Karten gespielt und sind jetzt die Dummen", schallte es allenthalben aus dem Microsoft-Lager. Gemeint ist damit, dass die präsentierten NextGen-Spiele auf so genannten Alpha-Dev-Kits (spezielle G5-Rechner von Apple) liefen, die lediglich etwa ein Drittel der wahren Xbox-360-Leistungsfähigkeit ausschöpfen konnten. Durch diesen unglücklichen Umstand war bei vielen die (optische) Enttäuschung groß. Aber mal ehrlich: Unglücklich ist der falsche Ausdruck, unprofessionell wäre wesentlich treffender. Ein Konzern mit dieser Power muss es doch gebacken bekommen, seine Titel auf der wichtigsten Messe in bester Qualität zu zeigen! Die Quittung folgte auf dem Fuße: Die Xbox 360 rangiert in der japanischen Gamergunst hinter der Playstation 3, obwohl nur Spiele für die neue Microsoft-Konsole real antestbar waren.

Die große NextGen-Unbekannte bleibt Nintendos Revolution: Von dem revolutionären Eingabe-Interface fehlte – angeblich weil die Konkurrenz Ideen klauen könnte – jede Spur. Allerdings reichten den Famitsu-Lesern vage Andeutungen und die Aussicht auf downloadbare Software für Big Ns Konsolen der letzten 20 Jahre, um Revolution mehr Chancen einzuräumen als der Xbox 360. Euch auch?

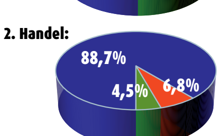
"God of War" (Sony, 2005)

Welche Konsole wird Marktführer?

1. Spieleanbieter:



2. Handel:



3. Endkunden:

52,8%
29,9%
17,3%



Quelle: Famitsu-Umfrage



MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 5. August 2005. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Welche NextGen-Maschine hat Euch mehr überzeugt?

Wenn Ihr Euch morgen eine Konsole kaufen dürftet, welche würde Euer Zockerzimmer verschönern?

MAN!AC-MEINUNG NR. 34

- (A) Playstation 3: Sony macht mit dem neuen Power-Gerät alles richtig.
- (B) Xbox 360: Grafisch vielleicht nicht ganz so fit wie PS3, dafür mit tollem Online-/Personalisierungs-Konzept.
- (C) Revolution: Ich vertraue auf Nintendos Innovations-Absichten – eine 'normale' Konsole braucht keiner!

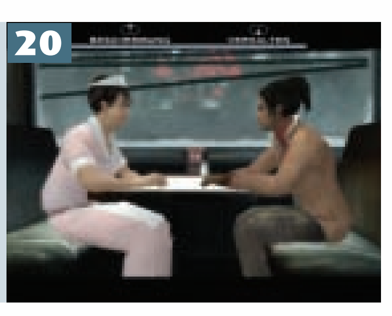
Ich besitze

○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA ○ DS

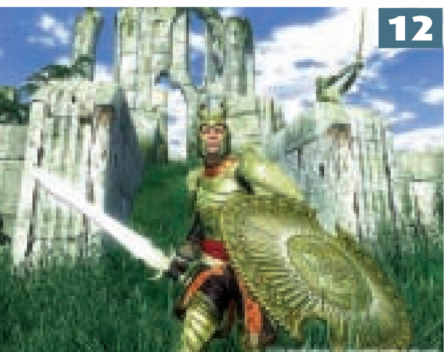
Ich kaufe mir

○ PSP

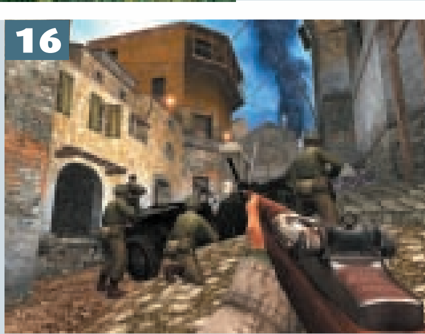
INHALT



20 So muss ein zeitgemäßes Adventure aussehen: Fahrenheit begeistert mit Mystery-Story und genial-einfacher Steuerung.



12 Rollenspiel-Kost vom Feinsten: Das epische The Elder Scrolls 4: Oblivion erfreut Xbox-360-Käufer zum Start der Konsole.



16 Warum Call of Duty 2: Big Red One der beste Kriegsshooter aller Zeiten werden könnte, erfahrt Ihr im ausführlichen Preview.



8 Killer 47 in seinem besten Einsatz: Warum Hitman: Blood Money das Zeug zum Spielspaß-Hit hat.

PREVIEWS

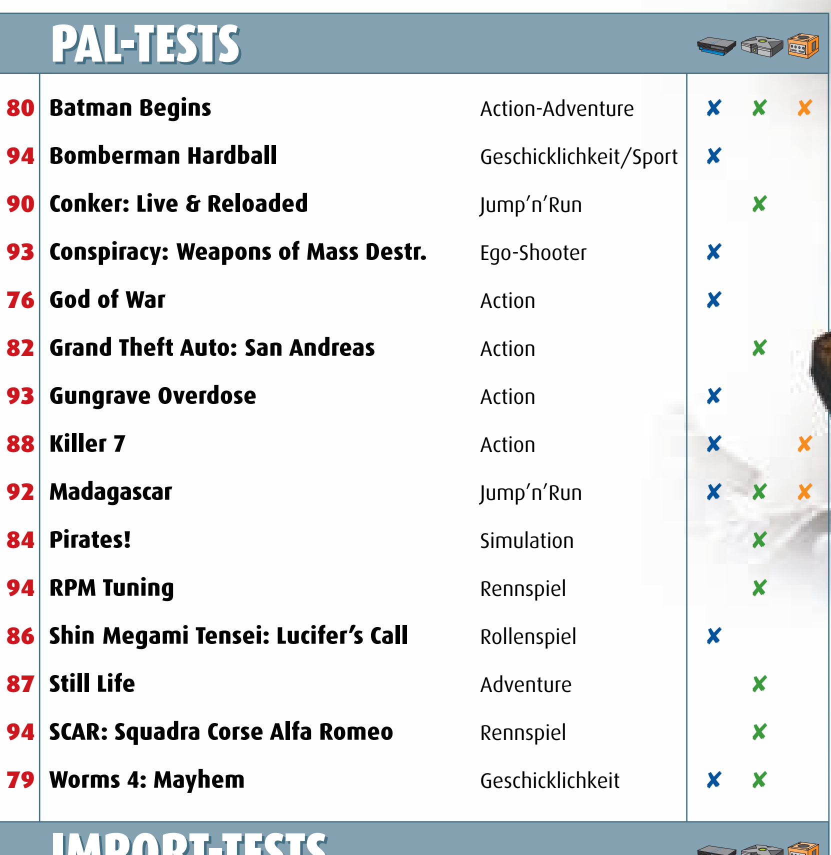
KURZ-PREVIEWS

HANDHELD-PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

RUBRIKEN

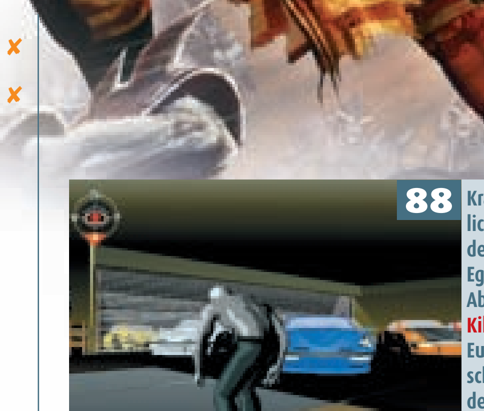


PAL-TESTS

IMPORT-TESTS

HANDHELD-TESTS

MAN!AC EXTENDED



88 Krank, absonderlich und völlig anders: Capcoms Ego-Shooter-Abenteuer-Mix **Killer 7** entführt Euch in die verschrobene Welt des schizophrenen Verbrechers Harman Smith.

90 Xbox-Hüpfknaller: Das fluchende Eichhörnchen säuft und ballert sich in dem grafisch opulenten N64-Remake **Conker: Live & Reloaded** durch poppige Welten.



82 Rockstar erfreut Xbox-Fans mit einer verbesserten Version des PS2-Gangsterhits **Grand Theft Auto: San Andreas**.



MENSCHEN, SPIELE, SENSATIONEN

54 It's Showtime: In unserem **Messe-Feature** beleuchten wir Vergangenheit und Zukunft von E3, TGS, Games Convention & Co.

MAN!AC DVD 08/2005

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

• 100 Spiele als Video
• 155 Minuten Laufzeit

GTA San Andreas · L.A. Rush
Pirates! · Conker Live & Reloaded
Kingdom Under Fire: Heroes
Gauntlet Seven Sorrows

Satte 108 Minuten zur wichtigsten Spielemesse des Jahres!

Batman Begins
Der düstere Action-Mix im Test

MAN!AC Extended:
Sex and the Arcades

Killer 7
Das taugt die durchgeknallte Ballerei für PS2 und Gamecube

Killer 7

XXL-Testvideo: Capcoms stylische Killerballade setzt Maßstäbe in puncto Design und Freak-Faktor.

Probleme mit der DVD?
Die MAN!AC-DVD läuft nicht oder fehlt?
Dann schreibt eine E-Mail an:
dvd@maniac.de



BATMAN BEGINS

Der Maskenmann auf der MAN!AC-DVD: Kann die Stealth-Action den Vorschuss-lorbeeren gerecht werden?



GTA San Andreas

Das monumentale Gangster-Epos räumt auf der Xbox ab.



100 Spiele als Video, 155 Minuten Laufzeit

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

PS3 Hardware

PS3 Spiele
Killzone
MotorStorm
Final Fantasy 7 Tech Demo
Formel Eins
Vision Gran Turismo
Heavenly Sword
I-8
Killing Day
Metal Gear Solid 4
Eyedentify
Warhawk
Ni-Oh
Fifth Phantom Saga

Xbox 360 Hardware

Xbox 360 Spiele
Dead or Alive 4
Ghost Recon 3
Kameo: Elements of Power
Quake 4
Saint's Row
Full Auto
Test Drive Unlimited
Final Fantasy 11
Electronic Arts Roundup
Condemned: Criminal Origins
The Darkness
Dead Rising
The Elder Scrolls 4: Oblivion
Call of Duty 2

Nintendo Revolution + Game Boy Micro

E3 Trailer
The Legend of Zelda: Twilight Princess
Final Fantasy 7: Advent Children
Final Fantasy 12
Prince of Persia 3: Kindred Blades
Super Mario Strikers
The Warriors
Phantasy Star Universe
Metal Gear Solid 3 Subsistence
Far Cry Instincts
Shadow of the Colossus
Geist
Battalion Wars
Kirby
Odama
Okami
The Movies
Starcraft Ghost

E3 Handheld Trailer
Advance Wars DS
Electroplankton
New Super Mario Bros.
Mario Kart DS
Lost in Blue
Metroid Prime Hunters
Pursuit Force
Medievil
Lemmings

E3 Previews
The Legend of Zelda: Twilight Princess
Prince of Persia: Kindred Blades
Burnout Revenge
Condemned: Criminal Origins
Call of Duty 2: Big Red One
Full Auto
Need for Speed Most Wanted

E3 Short Cuts
50 Cent: Bulletproof
Conflict Global Terror
Shadow the Hedgehog
Soul Calibur 3

E3 Impressionen

E3 Messe-Babes

Previews:
L.A. Rush
Gauntlet Seven Sorrows
Kingdom Under Fire: Heroes

Tests:
Killer 7
Conker: Live & Reloaded
GTA: San Andreas
Batman Begins
Pirates!

Tests:
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call
Bomberman Hardball
Namco X Capcom (Import)
Advent Rising (Import)

Test Short Cuts:
SCAR
Still Life
RPM Tuning
Another Code (DS)
Need for Speed Underground 2 (DS)
Bomberman DS
Splinter Cell Chaos Theory (DS)
GoldenEye Rogue Agent (DS)

Extended:
Sex and the Arcades

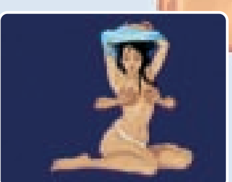
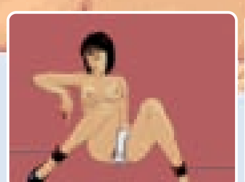
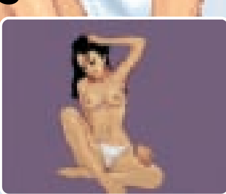
AnyMAN!AC:
Die E3-Enthüllung

Credits / Outtakes

Conker Life & Reloaded

Test: So gut ist das Remake des Rare-Klassikers wirklich!

Sex and the Arcades

MAN!AC enthüllt mittels Videobeweis: In exotischen Arcade-Klassikern gab's jede Menge nackte Haut, heiße Stripshows und sündige Sexspielchen zu bestaunen.



Hitman
Blood Money

Nummer 47 ist zurück! Der vierte Teil der Berufskiller-Saga glänzt mit neuer Grafik-Engine, dem Blutgeld-System und hat das Zeug zum Mordsspaß.

Es gibt Spiele, die sind eben nichts für Kinder. Kiddiehelden sind meist flauschig, tragen possierliche Kostüme und wollen nur Gutes tun. Nummer 47 ist ein Held für erwachsene Spieler. Er hat gar keine Haare, trägt schwarze Dreiteiler und bringt Leute vom Leben zum Tode. Der knallharte Klon mit dem eiskalten Blick schlenderte schon durch drei "Hitman"-Teile und zeigte einem trocken schluckenden Spielerpublikum wie es sich anfühlt, der Profession des abgebrühten Killers nachzugehen.

Die Regeln des Hitman

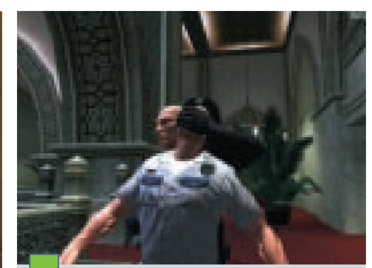
Gerade der dritte Teil des Mörder-Märchens konnte bei Fans und Kritikern aber nicht mehr punkten: Zuviel wurde aus dem indizierten Erstling recyclet, zu dünn war die Rahmenhandlung. Bei "Hitman Blood Money" wollen die dänischen Entwickler von IO jetzt alles richtig machen. Der 'Silent Assassin' wurde generalüberholt und tritt schon bald seinen wahrscheinlich letzten Auftrag für die aktuelle Konsolen-Generation an. Das bewährte Spielprinzip wurde um einige Facetten erweitert, bleibt in den Grundzügen allerdings gleich: In weitläufigen und architektonisch realistischen Levels habt Ihr eine oder mehrere Zielpersonen zu eliminieren. Auf einer Karte seht Ihr sämtliche Figuren als bewegliche Punkte und späht so die Wege von Wachen, Zivilisten und Euren Opfern aus. Wie Ihr dann den jeweiligen Mord begeht, ist Eure Sache. Ob Ihr verkleidet die Würgeschlinge zuzieht, eine scharf gezielte Kugel im Genick der Zielperson versenkt oder wild ballernd die komplette Level-Bevölkerung ausradiert, wird Euch von den Entwicklern nicht vorgeschrieben. Durch zwei Elemente sollen Eure Aktionen jetzt noch mehr Konsequenzen haben.

XB Das feucht-fröhliche Poolwasser soll auf der PS2 ähnlich gut aussehen.

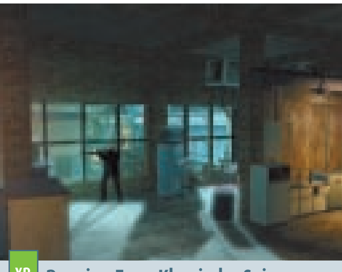




XB Der Hammer! Mord-Werkzeuge im wörtlichen Sinne findet Ihr in sämtlichen Levels zuhauf! Nachteil: Die Totschläger zerbrechen nach mehrmaligem Gebrauch.



XB Wachmänner hatten bei "Hitman" seit jeher einen schweren Stand!



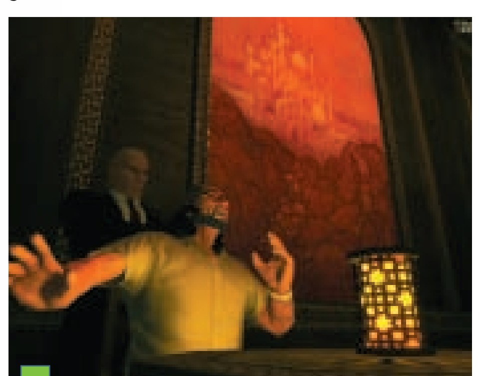
XB Peeping Tom: Klassische Sniper-Szenarien dürfen in Teil 4 nicht fehlen!

Medien & Moneten

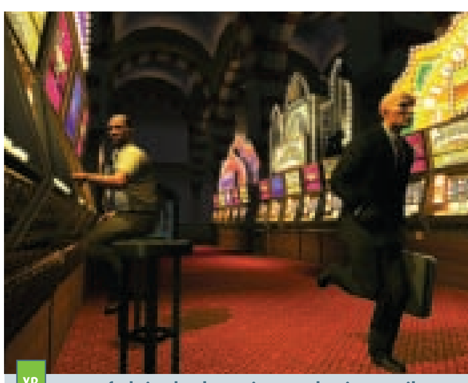
Je nachdem, wie viel Aufmerksamkeit Ihr bei Eurem blutigen Handwerk auf Euch zieht, ändern sich Eure Bezahlung und Beurteilung in der Presse. Das Blutgeld-Feature wurde seit dem ersten Teil der Serie nicht mehr benutzt und dient nun dazu, das Spiel an Eure Bedürfnisse anzupassen sowie Eure Handlungen zu bewerten. Wer sauber und effektiv arbeitet, bekommt mehr Geld von der ICA, der Agentur, die Hitman die Aufträge erteilt. Der Zaster kann zwischen den Missionen vielfältig verschleudert werden. Einfachste Übung: Musstet Ihr zwecks Verkleidung Euren Anzug auf dem Missionsgebiet zurücklassen, bezahlt Ihr für den edlen Zwirn. Außerdem sollen fast alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände nach Angaben der Entwickler aufrüstbar sein. Bei mehr als 50 Mordinstrumenten ein echtes Eldorado für Waffenbastler. So könnt Ihr beispielsweise Euer MG mit einem Doppelcliphalter pimpen, dem Scharfschützengewehr per Spezialmunition mehr Durchschlagskraft verleihen oder Euren Waffenkoffer gegen Röntgenstrahlen abschirmen. Kontrollfreaks geben die blutigen Silberlinge lieber für Informationen aus. Dann erscheinen auf den Karten mehr Rufzeichen, die missionsrelevante Orte anzeigen. Schließlich könnt Ihr Eure Moneten auch unter die Leute bringen, indem Ihr Zeugen bestecht und Eure Spuren, die Ihr in den Missionen hinterlassen habt, nachträglich verwischt. Das ist im vierten "Hitman"-Teil bitter nötig, denn das neugierige Reporter-Pack versucht jede Aktion Eurerseits in möglichst reißerische Zeitungsmeldungen umzumünzen, die Ihr zwischen den Missionen lesen könnt. Wer wie ein wilder Stier durch die Levels tobt, findet sein Konterfei schneller auf der Titelseite wieder als



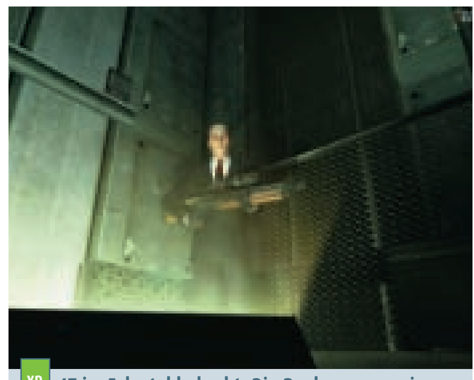
XB Hitman holt sich Hefner: Der Playboy-König wird nachhaltig entthront! Am Gitterwerk lassen sich die subtilen Überstrahl-Lichteffekte bewundern.



XB Was schluckst du? Der gute alte Würgedraht ist noch immer des Hitman liebstes Mörderkind.



XB Im Laufschritt durchs Casino. Nach wie vor gilt: Wer hektisch rumrennt, macht sich schnell verdächtig.

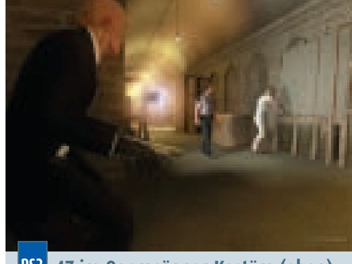


XB 47 im Fahrstuhlschacht. Die Baulampe zu seinen Füßen demonstriert die realistische Ausleuchtung.

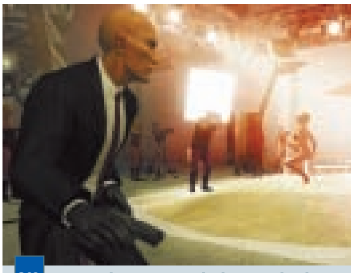


XB An diesen Opernbesuch wird sich die dralle Kunstliebhaberin noch lange erinnern: Zivilisten und Wachen lassen sich ab sofort als Schutzschild missbrauchen.





PS2 47 im Opernsänger-Kostüm (oben) und hinter den Kulissen (unten).



PS2 Die verbesserten Skelette erlauben sogar erotische Körper-Animationen.



PS2 Mit aufgebohrtem Schießgewehr fällt das Ballern halb so schwer!

er 'Phantomzeichnung' sagen kann. Wahre 'Silent Assassins' freuen sich dagegen über eine kleine Unfallmeldung, die den tragischen Tod einer ehemaligen Zielperson bekannt gibt. Wer zu viele Beweismittel hinterlässt, wird irgendwann von der Levelbevölkerung erkannt und kann sein Schattendasein an den Nagel hängen. Dann hilft nur noch ein richtig teurer Identitäts-Neustart.



Hitman Blood Money

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	IO Interactive, DK
Hersteller:	Eidos
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

Neuer Hoffnungsträger für intelligente Totmacher. Geld- und Presse-Features erweitern sinnvoll das stilvolle Killerspiel.

Das Phantom der Oper

Über die Story wollte IO noch nicht viel verraten. Lediglich ein Krieg zwischen der ICA und einer geheimnisvollen neuen Agentur wurde angedeutet. 47 findet sich mitten in diesem Konflikt wieder und muss in zwölf Storymissionen nebst Tutorial sehen, wie er seine Loyalität, sein Leben und seinen Anzug aus der Affäre ziehen kann. Eines der beiden kompletten Levels, die IO bereits enthüllte, ist die Pariser Oper. Hier gibt's eine Exekutions-Szene aus der Oper Tosca in einem Weltkriegs-Setting zu bestaunen. Anstelle von Texteinblendungen werden solche relevanten Momente jetzt visuell übertragen. So könnt Ihr Gebiete erkunden und seid gleichzeitig über die Geschehnisse andernorts informiert. Eleganter Kill à la Hitman: Ihr tauscht die Requisiten-Pistole gegen eine echte aus, Eure Zielperson spielt nämlich die Rolle des verurteilten Heroen. Im wörtlichen Sinne, denn während die Sängerkollegen sich noch über die allzu reale Todesimitation des Heldentenors wundern, befindet Ihr Euch auf dem Weg zur nächsten Mission.

▪ ▪ ▪ "Der rechtmäßige Nachfolger" ▪ ▪ ▪

MAN!AC im Gespräch mit Level-Designer Rasmus Hojengaard

MAN!AC: Der dritte "Hitman"-Teil wurde von vielen Kritikern wegen der zusammenhangslosen Missionen als Add-on bezeichnet. Werdet Ihr mit "Blood Money" wieder eine epische Geschichte wie in Teil 2 erzählen?
Rasmus Hojengaard: Auf jeden Fall! Die Story von "Blood Money" ist schon seit zwei Jahren geschrieben. Wir haben den dritten Teil aus diversen Gründen dazwischengeschoben, der eigentliche Nachfolger zu Teil 2 ist aber "Blood Money"!

MAN!AC: Wir haben in den gezeigten Levels einige identische Figuren gesehen, die Polizisten in Frankreich sehen z.B. aus wie Klone, werdet Ihr daran noch etwas ändern?
Rasmus Hojengaard: Ihr habt eine Pre-Alpha Version gesehen, die zu 85 Prozent fertig gestellt ist. Alle Figuren basieren auf beweglichen Skeletten, von denen wir insgesamt zehn Versionen haben. Mehr wären schön, geht aber technisch nicht. Wir können die Skelette aber mit Kleidung, Haartracht etc. individueller gestalten und werden das für die fertige Version auch noch machen.

MAN!AC: Man kann mit Geld seine Ausrüstung verbessern. Ist es möglich, sich mit entsprechendem Vermögen zum unverwundbaren Superkiller aufzurüsten?
Rasmus Hojengaard: Nein, das würde ja das Spielprinzip verfälschen. Das Geld dient unter anderem dazu, die Ausrüstung an den individuellen Spielstil anzugleichen. Wer aus dem Hinterhalt zuschlägt, bohrt seine Sniper-Gun auf, Ballerfans kaufen sich lieber einen Granatwerfer. Außerdem hat man durch das Geld zwischen den Missionen mehr zu tun.

Leicht, aber gehaltvoll

Mit neuer Engine, Musik von Jesper Kyd und subtiler, aber aufwändiger Soundkulisse spielt "Blood Money" in der Präsentations-Oberliga. Lebensnahe Ausleuchtung und flüssige Animationen bringen vor allem die PS2-Hardware ans Limit. Insgesamt möchte IO die vierte "Hitman"-Runde einsteigerfreundlicher gestalten, ohne die knackige Tiefe des zweiten Teils zu verwässern. So könnt Ihr unvorsichtigen Cops die Waffen entreißen oder sie als menschliches Schutzschild verwenden. Viele Details sollen die Umgebungen noch glaubwürdiger machen als bisher: Fachkräfte stopfen Eure Opfer nach einiger Zeit in Leichensäcke. Ein Spielcasino in Las Vegas wird von Spielern, Tänzerinnen und Alkoholikern bevölkert, die ihren eigenen Angelegenheiten nachgehen. Freunde von intelligenter Action mit Gutmenschen-Überdruss freuen sich auf das vierte Quartal, dann öffnet der Killer-Spielplatz seine Pforten. *mw*


NACH DER APOKALYPSE WIRD EIN DÄMON ZWEIMAL GEBOREN.
Verleihe deinem Charakter dämonische Kräfte.
Über 50 Stunden Spielspaß mit alternativen Enden.
Überzeuge, entwickle und vereine über 100 Dämonen.
Mit Gastauftritt von Dante aus der Capcom Blockbuster Serie Devil May Cry™.
PlayStation 2
SHIN MEGAMI TENSEI™
LUCIFER'S CALL
www.ubi.com
Komplett Deutsch!
ATLUS
WWW.ATLUS.COM
PlayStation 2
GHOSTLIGHT
UBISOFT

Elder Scrolls 4: Oblivion

Noch komplexer, detaillierter und vor allem lebendiger: Die "Morrowind"-Macher erschaffen das vierte Tamriel mit intelligenten Bewohnern!

Unheimlich: Die Fackel wirft auf die Gesichter Eurer Feinde Schatten.

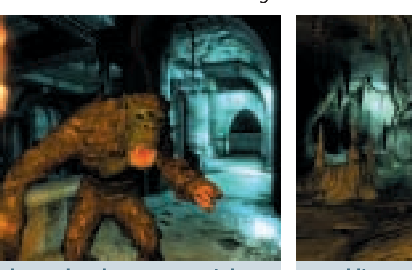
Das Xbox-Rollenspiel "Morrowind" fasziniert mit gigantischer Abenteuerwelt, die Ihr in Ego-Perspektive und Echtzeit durchstreift. Das Expansion-Pack "Tribunal" setzte noch einen drauf, überrascht aber leider mit einigen Logik-Bugs. Noch in diesem Jahr kommt der Nachfolger für die Xbox 360, diesmal bringt Take 2 das Spiel auf den Ladentisch und stößt damit das Tor zur Hölle auf: Das Abenteuer beginnt nämlich mit der Ermordung des Imperators von Tamriel sowie dessen einzigen Sohnes. Damit öffnen sich die Tore von Oblivion, Dämonen und Teufel stürmen ins Land und hinterlassen eine Schneise der Zerstörung. Eure Aufgabe ist es, den rechtmäßigen Erben des Throns zu finden und so Recht und Ordnung wieder herzustellen. Bei Euren Recherchen lüftet Ihr das Geheimnis um die königliche Verschwörung und den Plan derer, die Tamriel ins Unglück stürzen wollen.

Lebendige Umgebung

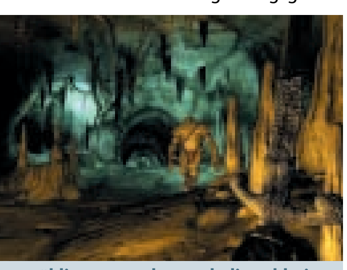
Auf der Xbox 360 soll Tamriel noch komplexer werden, in erster Linie natürlich wegen des Grafiksprungs: Die detaillierte Flora wiegt sich im Wind und in den Kerkern zaubert das Licht Eurer Fackel auf jeden Stein einen individuellen Schimmer. Tamriel umfasst jetzt 16 Quadratmeilen und ist dabei so komplex, dass ein manuelles Modellieren ewig dauern würde. Deshalb hat die Landschaft ein Generator erstellt, der geologischen Formeln folgt. Die 200 Kerker sowie Städte und Festungen konstruierten die Entwickler dagegen von Hand. Aber nicht nur die Umgebung gerät komplexer, auch den 1.000 virtuellen Protagonisten wird Leben eingehaucht – sie irren nicht mehr ziellos durch die City, sondern gehen tagsüber ihren Berufen nach, treffen sich abends in der Kneipe und torkeln schließlich schläfrig ins Bett. Die KI soll dabei auf individuelle Situationen reagieren und so auch Komik ins Abenteuer bringen: So beobachtet Ihr die Lokalmatadore beim Zank und den bellenden Hund, der schließlich von der Hausherrin mit einem Lähmungszauber bestraft wird. Außer-



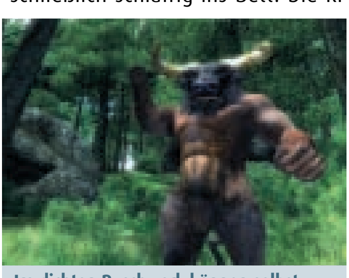
360 Die mächtigen Zauber der Dämonen-Diener fürchtet Ihr schon seit "Morrowind": Die Xbox 360 spannt sogar Spinnennetze in ihren düsteren Tempeln.



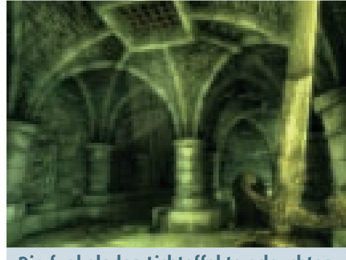
Kein Gehampel: Jedes Monster wird schwungvoll animiert.



Unzählige Verstecke: Auch die zahlreichen Höhlen strotzen vor Details.



Im dichten Buschwerk können selbst große Monster überraschend auftauchen.



Die funkelnden Lichteffekte erleuchten jeden Stein individuell.



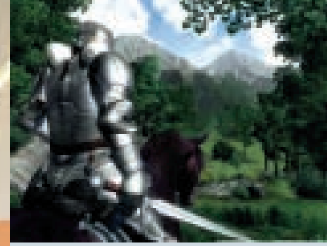




360 Auch auf der Xbox 360 werdet Ihr Euch wie im Märchenwald fühlen: Dank der üppigen Natur könnt Ihr Euch auch besser orientieren als im Vorgänger – hier gleicht kein Hügel dem anderen!



Schmucke Rüstung: Hier posiert ein gottestreuer Ritter vor geheimnisvollen Ruinen.



Für größere Strecken steigt Ihr bei "Oblivion" in den Sattel.



360 Was führen die Banditen wohl im Schilde? In "Oblivion" dürft Ihr Euch auch heimlich in des Feindes Festung schleichen, um seine Pläne zu belauschen.

360 Wenn die Dämonenschar anrückt, bleibt nur Staub und Asche: Erste Bilder der Trümmerfelder lassen auf eine actionreichere Handlung hoffen.

dem glänzen alle Figuren mit Sprachausgabe, Ihr könnt sie also auch belauschen. Listige Krieger dürfen etwa auch die Fallen der Monsterhorden entschärfen und sammeln, um anschließend in ihr Lager zu schleichen und sie dort zu installieren. In "Oblivion" erforscht Ihr nicht nur die verschiedenen Gebiete der Abenteuerwelt, sondern auch was dort passiert und was Ihr mit Eigeninitiative bewirken könnt. Die Orientierung klappt besser als im Vorgänger, da der neue Kompass auch Missionsziele und wichtige Institutionen markiert.

Kampfgetümmel

Neben den verbesserten Animationen werden die Kämpfe auch mit neuen Manövern und Spiellogik realistischer: Wer den Angriffsknopf gedrückt hält, sammelt die Kräfte zu einer mächtigen Charge-Attacke – so könnt Ihr jede Schlacht mit einem besonders kräftigen Hieb eröffnen und einen kurzen Rückzug für eine umso mächtigere Offensive nutzen. Wie im Vorgänger dürft Ihr natürlich auch zu Magie und Bogen wechseln, um den Feind aus sicherer Entfernung aufs Korn zu nehmen. Auch nach dem Sieg ist Aufmerksamkeit gefragt: Eure Pfeile bleiben in Baum und Balken stecken und prallen von Wänden ab – Ihr sucht sie, um Munition zu sparen! Ein offenes Ende mit immer wieder neuen Miniquests rundet die komplexe Abenteuerwelt ab: Wie im Vorgänger könnt Ihr locker 400 Stunden in "Oblivion" verbringen, ohne dass Euch langweilig wird. Unsere Screenshots zeigen teils die PC-Fassung, deren Optik kaum detaillierter, aber etwas schärfer scheint. *oe*

Leben wie Spartakus

Wie die Serie der Gladiatorenarena entsprang...



Primitive 3D-Grafik, aber schon in Echtzeit: In "The Elder Scrolls: Arena" sind die Monsterfights nur Training fürs Kolosseum.

Die "The Elder Scrolls"-Serie kommt vom PC und existiert seit 1994: Bereits im Erstling "Arena" steuert man den Helden in Ego-Perspektive durch eine mächtige Abenteuerwelt, in der Gladiatoren verschiedener Städte um den Einzug ins Kolosseum wetteifern – schließlich wollt Ihr die Meisterschaft bestreiten und den Imperator stürzen. Ursprünglich wurde das Abenteuer als Party-Rollenspiel entwickelt, das auf dem "Dungeons & Dragons"-Regelwerk basiert – diesem Pen&Paper-Rollenspiel frönten seinerzeit die Entwickler von Bethesda Softworks in wöchentlichen Sessions. Wegen der Ego-Perspektive wollte die Party aber nicht recht ins Bild passen, deshalb marschiert letztendlich ein einzelner Held durchs Land Tamriel. Die Serie selbst wurde nach Tamriels geheimnisvollen Schriftrollen benannt, die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verraten: "The Elder Scrolls". PC-Besitzer dürfen den Erstling auf der offiziellen Homepage gratis downloaden und spielen: www.elderscrolls.com

Elder Scrolls 4: Oblivion



Entwickler:	Bethesda, USA
Hersteller:	Take 2
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	4. Quartal

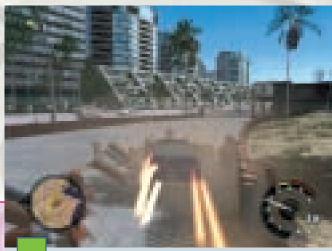
Eine Welt wird lebendig: In Tamriel gibt's jede Menge zu erforschen, dafür braucht Ihr aber auch massig Zeit.

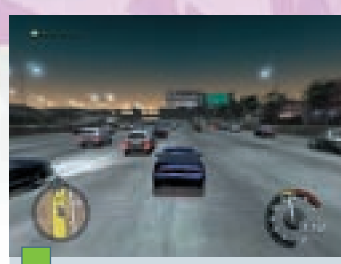
Playstation 2 Xbox



L.A. Rush

Schluss mit simplem Vollgas-Rasen: Midways Stadtflitzer fordert die Konkurrenz von EA, Take 2 & Co. heraus.


XB Abkürzungen über Plätze und Gehwege gehören immer dazu.


XB Auf dem Highway ist sehr viel los: Schlängelt Euch vorsichtig durch.


XB Bei "L.A. Rush" lebt die namensgebende Stadt: Neben dichtem Verkehr entdeckt Ihr wagemutige Fußgänger sowie zahlreiche demolierbare Objekte.

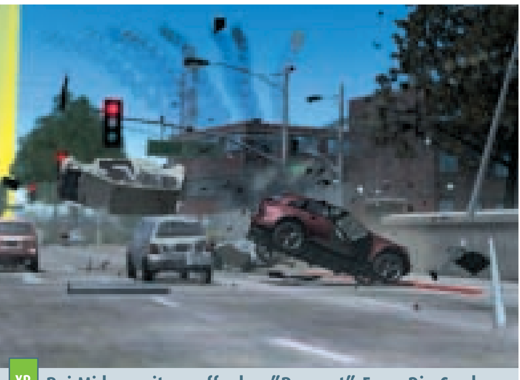
Vor nicht allzu langer Zeit entdeckte ein netter alter Herr namens Sumner Redstone sein Interesse an Videospielen und fügte Midway kurzerhand seinem Firmen-Portfolio hinzu. Mit Jugendkultur kennt sich der umtriebige Oldtimer ganz gut aus, denn ein anderer seiner Betriebe hört auf den Namen Viacom und ist Heimat eines kleinen Fernsehsenders namens MTV...
Mit dem neuen Besitzer kam neuer Schwung in die Midway-Bude, der sich auch auf die Fortsetzung der populären "Rush"-Arcade-Rasereien niederschlagen soll.

Diesmal flitzt Ihr durch Los Angeles, und schon bei der ersten Spritztour fällt auf, wie sich das Spielprinzip weiter entwickelt hat: Strikt lineare Rasereien auf fix vorgegebenen Kursen sind Vergangenheit, jetzt flitzt Ihr wie z.B. bei "DRIV3R" völlig frei durch die Metropole und schlagt Euch mit dichtem Zivilverkehr und Fußgängern herum. Natürlich beschränkt sich das Geschehen nicht auf relaxtes Cruisen: Im Rahmen einer Story tretet Ihr zu verschiedenen Rennvarianten an, um Euren Ruf als Straßenraser aufzupolieren. Dank MTV-Verwandtschaft wird das ganze mit Charts-Hip-Hop garniert und u.a. vom 'West Coast Customs'-Tuningtrupp ("Pimp my Ride" lässt grüßen) begleitet. Die Crewmitglieder übernehmen Synchrostimmen, außerdem gibt's spezielle Bauteile, mit denen Ihr die über 30 Lizenzvehikel aufmotzt.

Cool in Kalifornien

Während unsere spielbare Version noch kein Urteil über den Story-Modus zulässt, überzeugt die technische Seite: Das virtuelle Los Angeles sieht fein aus und protzt mit vielen Details sowie massig Autos auf den Straßen, ohne sichtbar in die Knie zu gehen. Außerdem könnt Ihr alle möglichen Objekte und Eure Boliden demolieren, kapitale Crashes werden durch "Burnout"-artige Wiederholungen noch einmal spektakulär aufbereitet. Wenn das fertige Produkt sich so gut spielt wie es die Optik schon jetzt verspricht, bekommen die bisherigen Genrekönige "Need for Speed Underground 2" oder "Midnight Club 3" ernsthafte Konkurrenz – und das sogar mal bei Tageslicht. *us*


XB Die Polizei ist Euch regelmäßig dicht auf den Fersen, zur Flucht kommen kurze Temposchübe daher stets gelegen.


XB Bei Midway sitzen offenbar "Burnout"-Fans: Die Crash-Replays wurden sichtlich von Criterions Raserei inspiriert.

L.A. Rush



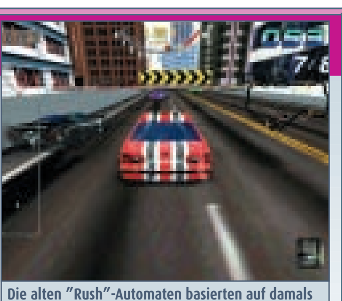
Entwickler:	Pitbull Syndicate, UK
Hersteller:	Midway
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	Oktober

Ansehnliche freie Raserei durch die kalifornische Metropole, die viel Action und spannende Rennen mit Stil verspricht.

Volles Programm

Auch die Vorgänger gehen wieder an den Start.

Während Ihr in der Neuauflage durch Los Angeles braust, war eine weitere kalifornische Metropole Schauplatz für die Spielhallenvorgänger. "San Francisco Rush" verzichtete 1996 auf anspruchsvolle Konzepte und lud zu einer wilden wie schnellen Arcade-Partie über die hügelige Geographie der Stadt ein – Fahrphysik und Lenkung fielen bewusst einfach aus, dafür geriet die Umgebung knallig. Die Fortsetzung von 1999 drehte den Schrägheitsfaktor noch höher: "San Francisco Rush 2049" spielte 50 Jahre in der Zukunft und hatte entsprechend futuristische Vehikel mit Raketenantrieb, blieb dem Grundkonzept aber ansonsten treu. Meilensteine der Rennspielgeschichte sind beide Titel sicher nicht, taugen aber gut für eine kurze Runde zwischendurch. Da trifft es sich gut, dass sie im Winter auf der Oldie-Sammlung "Midway Arcade Treasures 3" für PS2, Xbox und Gamecube neu veröffentlicht werden.


Die alten "Rush"-Automaten basierten auf damals moderner 3DFX-Grafikkarten-Technologie.

Bully

Das Schulwesen stinkt! Deshalb schafft sich der rotzfreche Haudegen Jimmy seine eigenen Regeln an der biederen Bullworth Academy.

Ein unsensibles Früchtchen verwandelt eine brave Lehranstalt in ein wüstes Chaos. Wer denkt sich eine derartig verrückte Idee aus? Bingo! Die "GTA"-Macher Rockstar fühlen nicht mehr Gangstern und Mafiosi auf den Zahn. Jetzt verdrescht Ihr in Form des Wüstlings Jimmy Lehrer, Schüler und lausige Verbindungs-Mitglieder. Das Erstlingswerk der Vancouver-Boys ("GTA" produzierte das schottische Rockstar-Studio) sorgt auf jeden Fall für Diskussionsstoff: Denn Wayne-Rooney-Verschnitt Jimmy setzt sich über alle Schulregeln hinweg und zerstört lieber Lehranstaltseigentum, anstatt in Büchern zu schmökern. Doch neben wüsten Schlägereien glänzt die rücksichtslose Schulhofsimulation auch mit ironischen Anspielungen und zieht gängige Lehrer- und Schüler-Klischees durch den Kakao. Übrigens wehrt sich Euer unsympathischer Held nicht mit Schusswaffen, sondern setzt Fäuste oder Steinschleuder ein – auf Blut verzichtet Rockstar gänzlich.



XB Diskussionskultur in der muffigen Kantine: Jimmy schmeckt die Weltanschauung der Streber ebenso wenig wie das miese Essen – deshalb gibt's Saures!

Trotzdem geht's zur Sache: Denn dank des vielseitigen Kampfsystems vermöbelt Ihr Streber mit diversen Kicks oder nehmt Bücherwürmer in den Schwitzkasten.

Pädagogisch wertvoll?

Ein erfolgreicher Schulabschluss? Das interessiert Jimmy nicht – der Lausebengel arbeitet lieber an seinem nächsten Schulrauswurf. Wie in der "GTA"-Serie streben die Produzenten nach größtmöglicher spielerischer Freiheit. Grobian Jimmy marschiert ohne Hemmungen durchs Lehrerzimmer oder Mädchen-Umkleidekabinen. Einige Räume bleiben dem Lümmel jedoch verwehrt, bis Ihr gewisse Missionen erfüllt: Wascht etwa dem Musterschüler den Kopf in der Kloschüssel, damit der Klassenprimus ein Passwort rausrückt. Um Betriebstemperatur zu erreichen, haut Ihr nebenbei im Völkerball-Minispiel einem Schüler die Brille vom Melonenkopf. Wenn sich Rockstar noch genügend Schabernack ausdenkt, freuen wir uns auf eine gänzlich neue Schulerfahrung aus einem (für die meisten) 'etwas anderen' Blickwinkel. *rf*

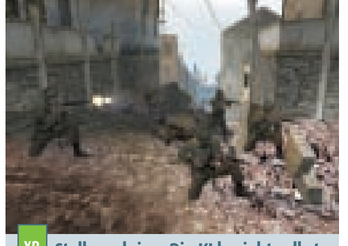


PS2 Mies, mieser, Jimmy: Der Protagonist hat nicht das Zeug zum perfekten Schwiegersohn und wird nie zum Klassensprecher gewählt. Doch das stört den Rebellen nicht: Er vergnügt sich lieber mit Schlägereien und Vandalismus statt Schulaufgaben.



Call of Duty 2: Big Red One

Näher an der erschreckenden Realität als je zuvor: MAN!AC im Fronteinsatz zwischen Handgranaten, MG-Feuer und Fliegerbomben.



XB Stellungskrieg: Die KI bezieht selbstständig Position und leistet Widerstand.

"Los, los, los" ertönt der Befehl des hervorragend animierten Kommandanten just in dem Moment, als vor den Toren einer französischen Kleinstadt die virtuelle Hölle losbricht. Von ohrenbetäubendem Fliegerlärm begleitet stürmen wir vorwärts – den Kameraden steht die nackte Todesangst ins Gesicht geschrieben. Zwei Männer unserer Kompanie straucheln, fallen, bleiben liegen – regungslos – doch keine Zeit für medizinische Versorgung. Gehetzt vom Stakkato der Detonationen wird für den Rest des Trupps der Weg zwischen den spärlich verteilten Häuserruinen zum Spießrutenlauf: Die mindestens 30 Soldaten unserer Einheit geben ein hervorragendes Ziel für die deutschen Scharfschützen ab. Zwar agieren die Kollegen dank eigener KI selbstständig, doch lässt ihnen der strategische Vorteil der deutschen Besatzer keine Überlebenschance.

Als sich zwischen dem Stadtmäuerchen und der Kirche ein Wehrmachtspanzer hervorschiebt, scheint unser Schicksal besiegelt. Das Blechmonster ist immun gegen unsere lächerlich wirkenden Gewehrschüsse, walzt sich seinen Weg durch die zerbombte Allee. Als alle Hoffnung verblasst und das tödliche Panzerrohr in unsere Richtung schwenkt, kündet donnernder Explosionslärm vom Ende – doch anstatt der eigenen Kompanie ist es der feindliche Kettenkoloss, der unter der tödlichen Bombenfracht eines allierten Kampfflugzeugs ächzt und in einem grellen Flammenball aufgeht. Wir sind fürs Erste gerettet, der Pilot vermag jedoch nicht mehr, das trudelnde Luftgefährt hochzuziehen und kracht in den Glockenturm der Dorfkirche. Wo eben noch feindliche Maschinengewehre ihr Ziel ins Visier nahmen, erinnert lediglich eine Rauchsäule an das imposante romanische Bauwerk.

PS2 Gegen Rommels Nordafrika-Divisionen entbrennt eine wahre Materialschlacht: In der sengenden Wüstensonne werden die Moral der Truppen und die Belastbarkeit der Ausrüstung gleichermaßen an ihre Grenzen getrieben.

Meine CPU-Kumpanen nutzen die chaotische Szenerie und suchen Unterschlupf in einer Fabrikruine – dort haben bereits weitere amerikanische Soldaten ein provisorisches Lager errichtet. Ein Stockwerk höher blicken wir durch die Reste eines Fensters auf den Marktplatz, oder besser was davon übrig ist, als das scheinbar schützende Mauerwerk zu unserer Linken von einem Panzergeschoss in Stücke gerissen wird und uns erneut

NGC Unterstützt von 40 Tonnen Stahl rückt es sich erheblich leichter vor.



XB Originalgetreu modellierte "Big Red One"-Burschen vor dem Einsatz.



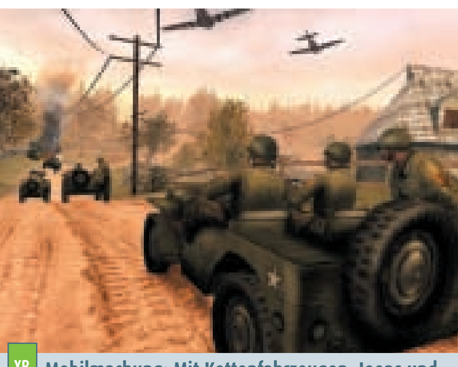
XB Achtung, da kommt wer! Anstatt vom Spieler Befehle entgegen zu nehmen, reagieren die KI-Kollegen eigenständig – zeigt sich der Feind (Bild rechts oben), suchen die CPU-Mitstreiter Deckung, werfen Granaten oder schwärmen aus.

▪ ▪ ▪ 2 ungleich 2 ▪ ▪ ▪
Namenswirren um "Call of Duty"

Bereits auf der Activision-Pressekonferenz sorgte die gleichzeitige Ankündigung der Titel "Call of Duty 2: Big Red One" und "Call of Duty 2" (Xbox 360) für Verwirrung. Letzteres wird vom Team des "Call of Duty"-Erstlings entwickelt und bleibt der nächsten Konsolengeneration vorbehalten (siehe Preview in der letzten Ausgabe). Bei "Call of Duty 2: Big Red One" hingegen besteht keine Verbindung zum ersten Teil, vielmehr soll das Aufgabenfeld der legendären Infanterie-Einheit beleuchtet werden. Vielleicht wäre hier der Verzicht auf die '2' im Titel ratsam gewesen.



PS2 Krach, bumm, peng! Massig gescriptete Ereignisse sorgen für dichte Atmosphäre.



XB Mobilmachung: Mit Kettenfahrzeugen, Jeeps und Bombern rückt die amerikanische Infanterie aus.



XB Momentaufnahme: Rauchfahnen am Horizont und Autowracks lassen die Hölle des Krieges nur erahnen.

der tödlichen Gefahr preisgibt. Doch auch die Teammitglieder haben dazugelernt: Ohne die Nerven zu verlieren, beseitigen sie mit einigen gezielte Handgranaten die tonnenschwere Bedrohung – anstatt jedoch auf Kommandos zu reagieren, handeln die Kameraden komplett selbstständig. Da die Gelegenheit günstig scheint, durchqueren wir das offene Stadtzentrum – markerschütternde, gescriptete Explosionen überzeugen uns allerdings schnell vom Gegenteil und so bezahlt ein weiterer Soldat die unüberlegte Aktion mit seinem digitalen Leben. Zwar können die Kollegen durch mutiges Eingreifen bisweilen gerettet werden, eine Schlacht ohne Verluste in den eigenen Reihen wäre allerdings unglaubwürdig.

War-tual Reality

Was sich wie eine Kriegsberichterstattung aus dem jüngsten Irakkonflikt liest, wird mit "Call of Duty 2: Big Red One" Ende des Jahres auf allen drei Konsolen Wirklichkeit: Dank tatkräftiger Hilfe eines Militärberaterteams soll Treyarchs Weltkriegs-Shooter sämtliche Genrevertreter in puncto Authentizität und Atmosphäre in den Schatten stellen – Motion-Capturing-Techniken für realistische Animationen und eigens aufgenommene Soundeffekte von Originalwaffen sind das Salz in der bitteren Kriegssuppe.

Auch sonst ist historische Korrektheit oberstes Ziel der Entwickler: Die 'Leistungen' der namensgebenden 'Big Red One'-Einheit der amerikanischen Armee sind zentrales Element der Storykampagne. An Originalschauplätzen wie der afrikanischen Wüste, einem verschlafenen sizilianischen Hafenstädtchen oder der von der Wehrmacht besetzten Normandie erlebt Ihr den gnadenlosen Alltag eines Soldaten der berüchtigten Elite-Einheit – die ihren Namen aufgrund einer auf der Uniform prangenden roten Eins trägt.

Dass neben dem spielerischen Rahmen auch die technische Seite überzeugt, bewies die E3-Version eindrucksvoll: Bombastische Soundeffekte, hohes Gegneraufkommen und realistische Charaktermodelle fordern die aktuelle Konsolengeneration zu Höchstleistungen. Trifft Treyarch auch mit den noch nicht genau spezifizierten Mehrspieler-Modi ins Schwarze, steht einem überwältigenden Shooter-Erlebnis nichts mehr im Wege. *ms*

Call of Duty 2: Big Red One



Entwickler:	Treyarch, USA
Hersteller:	Activision
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	4. Quartal

Audiovisuell beeindruckende Weltkriegsschlachten mit cleveren Kollegen und jeder Menge Patriotismus.

Battalion Wars

Vom Game Boy auf Konsole: "Battalion Wars" bringt 3D und Echtzeit in die aufregenden "Advance Wars"-Schlachten!



NGC Behaltet den Überblick: Ihr greift aktiv in die Schlachten ein, dürft aber auch die Eigendynamik des Geschehens von oben erfassen (unten).

Wer sich die komplexen Schlachten von "Advance Wars" als Echtzeitspektakel vorstellt, mag etwas skeptisch sein: Wie soll das knifflige Kontersystem in Realzeit aufgehen? Aber schon beim ersten Anspielen in der Nintendo-Zentrale in Großostheim war klar, dass der Sandkastenkrieg in 3D Sinn macht – auch wenn die Landschaften auf den ersten Blick kaum mehr Details bieten als beim Handheld-Vorbild.

Kontern mit Überblick

Schließlich haben die Entwickler alle Details der Schlachten umgesetzt: Im Ernstfall liefern sich zig KI-Soldaten Feuergefechte, umlaufen dabei Stacheldraht und gehen hinter Felsen in Deckung. Außerdem besetzen sie Geschütze, Panzer und allerlei anderes Kriegsgerät, um die Infanterie mit geballter Feuerkraft abzuwürgen. Oben drüber ziehen Bomber ihre Bahnen und legen gewaltige Explosionsteppiche, die nur ein verbündeter Kampfhubschrauber oder Jet abschießen kann. Natürlich ist für Truppennachschub gesorgt, Transporthelis und Laster bringen Verstärkung an die Front – und das klappt alles per KI. Mittendrin steht Ihr, klickt Euch durch alle untergebenen Einheiten und helft immer da, wo's brenzlig wird. Nur wer den Überblick bewahrt, kann blitzschnell zwischen Hubschrauber und Panzer wechseln oder im rechten Augenblick Sturmkommandos erteilen. Denn wer Soldaten opfert, bekommt an späteren Brennpunkten der Karte Probleme. Wenn Ihr aber die Konterregeln aus "Advance Wars" kennt, könnt Ihr auf Anhieb taktisch agieren: Bei MG-Feuer wird die Infanterie zurück kommandiert, dann muss der Panzer vor – denn nur ein Trupp Fußsoldaten kann letztlich die Stellung einnehmen. Wie im Vorbild erwarten Euch anfangs Trainingsmissionen mit Tutor, später werden die Schlachtfelder umfangreicher und durch mehr Einheiten vielfältiger. Intelligent Systems würzt die Action-Strategie zudem mit neuen Elementen. So gilt es feindliche Spione zu fangen und Gefangene zu befreien – die stoßen dann zur Truppe. *oe*



NGC Ob Düsenjäger, Hubschrauber oder Panzer: Jedes einzelne Vehikel der komplexen Schlachten besitzt eine eigene Physik und erfordert daher etwas Training.



Battalion Wars

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Rev

Entwickler:	Intelligent Systems
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Echtzeit-Strategie
D-Termin:	4. Quartal

Dynamisch wie ein echtes Schlachtfeld: strategische Action-Gefechte, in denen dutzende Soldaten durcheinander wuseln.



NGC Da müsst Ihr die Feinde erst einmal aus ihren Nestern kitzeln: In den Festungen entwickeln sich Kesselschlachten.



NGC Kreuzfeuer ist ein neues Element der 3D-Kämpfe: Lasst Eure Truppen von verschiedenen Seiten angreifen!

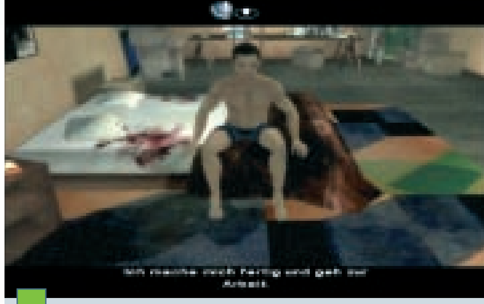


Fahrenheit

Du sollst nicht töten – Lucas Kane hat's dennoch getan und weiß nicht warum. Willkommen in der bizarren Welt von "Fahrenheit"!



XB Einige Aktionen machen Euer Alter Ego depressiv. Ist der Balken auf dem Nullpunkt, droht der Selbstmord.



XB Grausiges Erwachen: Nach dem Mord erwacht Lucas in seiner Wohnung – jetzt heißt's Spuren verwischen.

Eigentlich bin ich ja nicht der Fan von klassischen Adventures: Das unhandliche Point'n'Click-Interface und die mitunter obskuren Rätsel im Stile von 'Benutze Faden mit Regenschirm, um einen Bogen herzustellen, mit dem man wiederum auf einer Geige ein grausiges Liedchen spielt, damit die Nachbarin im fünften Stock einen Blumenstock aus dem Fenster wirft, der anschließend...' schreckten mich meist von dem vom Aussterben bedrohten Genre ab. "Probier's doch mal mit 'Fahrenheit' – das ist eine völlig neue Art von interaktiver Unterhaltung, ohne die üblichen Nicklichkeiten", rieten mir meine fürsorglichen Redaktions-Kollegen. Gut, nach den Action-/Ego-Shooter-Eskapaden der letzten Monate kann ein wenig Abwechslung nicht schaden.

Tod auf der Toilette

Es beginnt mit einem bestialischen Mord. In einem New Yorker Restaurant tötet Lucas Kane einen unschuldigen Mann – wie von Sinnen rammt er auf der Toilette ein Messer immer wieder in den Körper seines Opfers. Mit blutverschmierten Händen und besudelten Klamotten erwacht Kane schließlich wie aus einer Trance. Er kann nicht fassen, dass er gerade einen Menschen wie Schlachtvieh abgestochen hat. "Das habe ich nicht aus eigenem Antrieb getan. Ich werd's beweisen", denkt sich der verwirrte junge Mann.

Ade Point'n'Click

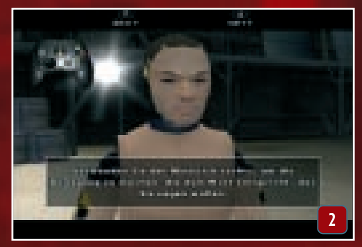
An diesem Punkt steige ich gespannt in das Geschehen ein, die gelungene Präsentation samt dramatischer Kameraperspektiven und schnellen Schnitten macht Lust auf mehr. Eine weitere Zwischensequenz informiert über die kommenden Aufgaben: Lucas Kane muss ungeschoren aus dem Restaurant entkommen – und das möglichst fix, denn im Lokal sitzt ein Polizist, der jederzeit einem dringenden Bedürfnis nachgehen könnte. Mit den Analogsticks dirigiere ich mein Alter Ego durch die Echtzeit-Kulissen und schaue mich nach einem Ausweg um. Vor einer Toilettenschüssel leuchtet plötzlich ein Joysticksymbol am oberen Rand auf: 'Den rechten Steuerknüppel nach unten bewegen', signalisiert das animierte Icon. Gesagt, getan. Lucas packt den leblosen Körper, verfrachtet ihn auf den nicht gerade keimfreien Lokus und schließt die Tür – die Leiche ist erst einmal außer Sicht. Aber mit blutverschmierten Händen komme ich nicht



XB In der dramatischen Eröffnungssequenz erlebt Ihr Lucas' bestialischen Mord in surrealer Optik.

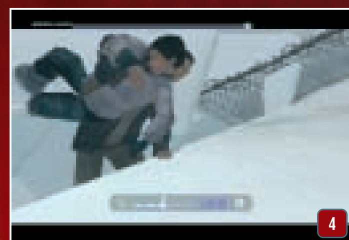
So einfach steuert sich "Fahrenheit"

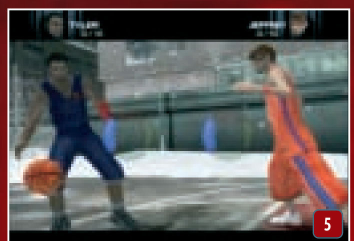


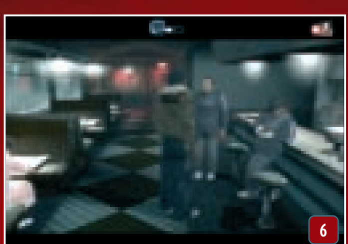




Mittels Analogstick dirigiert Ihr Euren Charakter durch die 3D-Welt (1), der Steuerknüppel kommt auch bei Aktionen und Dialogen (2, 3) zum Einsatz. Fixes, abwechselndes Drücken der Schultertasten steht bei besonderen Ereignissen an (4). Koordination und Reaktion werden bei Quick-Time-Events (5) geprüft, via B-Taste wechselt Ihr die Spielfigur (6). Achtet zudem stets auf Eure mentale Gesundheit (7).











XB Ermittlerin Carla Valenti bei der Zeugenbefragung: In insgesamt 44 Kapiteln übernehmt Ihr die Kontrolle von vier Spielfiguren.

weit, also weiter zum Waschbecken. Erneut blinken am oberen Bildschirmrand mehrere Symbole auf: In den Spiegel blicken, den linken oder rechten Wasserhahn benutzen – wieder genügt es, einen der Analogsticks in eine Richtung zu drücken. So macht das digitale Versteckspiel Spaß!

Interactive Cinema

Hinter diesem Begriff verbirgt sich ein von Quantic Dream (siehe Kasten) entwickeltes 'Format', das bei "Fahrenheit" erstmals zum Einsatz kommt. Ein simples Steuerinterface, eine von Profis ersonnene Geschichte samt cineastischer Inszenierung, glaubhafte Charaktere mit realistischer Mimik, mehrere Entscheidungsmöglichkeiten, die den weiteren Verlauf der Story beeinflussen sowie die Kontrolle von allen wichtigen Personen sind elementare Bestandteile des ehrgeizigen Software-Konzepts.



XB Das Kind retten oder abhauen: Wie werdet Ihr Euch entscheiden?

Die Steuerung funktioniert jedenfalls prima und auch die kinoreife Präsentation verdient ihren Namen. Ich bin mit Lucas gerade auf dem Weg zum Ausgang des Restaurants, als sich der Polizist unvermittelt erhebt und Kurs auf die Toilette nimmt. Via "24"-Splitscreen verfolge ich, wie der Cop die Leiche entdeckt und Alarm auslöst. Jetzt wird's brenzlig: Innerhalb eines Zeitlimits (gekennzeichnet durch einen schrumpfenden Balken) muss ich das Viertel verlassen. Hektisch dirigiere ich meine Spielfigur durch die verschneiten Straßen, bis mir schließlich ein wartendes Taxi das digitale Leben rettet. Im nächsten Akt werden die Seiten getauscht: Die beiden Detectives Carla Valenti und ihr Partner Tyler Miles treffen am Tatort ein und beginnen mit ihren Ermittlungen. Da die beiden zu den Hauptakteuren gehören, übernehme ich die Kontrolle über das Polizisten-Duo und erlebe fortan das Abenteuer aus anderer Perspektive. So erfahre ich bei der Zeugenbefragung Näheres über die Vorgeschichte des Mordes, die Tatwaffe und das angebliche Auftauchen des Teufels. Mehr sei an dieser Stelle nicht verraten.

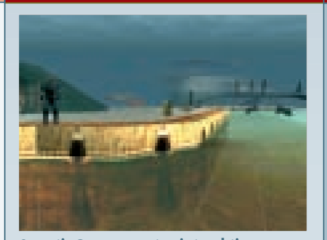
Ende mit Schrecken

Die Demo-Version endet mit zwei einschneidenden Ereignissen: Lucas Kane muss sich nach dem Treffen mit seinem Bruder Marcus (dem vierten und letzten spielbaren Charakter) entscheiden, ob er einen Jungen vor dem Ertrinken rettet und damit die Aufmerksamkeit des Polizisten aus dem Restaurant erregt oder sich feige aus dem Staub macht. Egal wie: Es wird ein Entschluss mit Folgen sein.

Genauso wie meine zu Beginn getroffene Entscheidung, mich auf "Fahrenheit" einzulassen, nicht ohne Wirkung geblieben ist. Die herrlich unkomplizierte Spielmechanik, die cineastische Präsentation sowie die hochspannende Story fesselten mich von Beginn an. Die Zockernatur in mir lechzt seitdem unnachgiebig nach der finalen "Fahrenheit"-Version – von wegen 'Ein bisschen Abwechslung kann nicht schaden!' *os*

Interaktive Abenteurer

Entwickler Quantic Dream und das Adventure-Genre



Quantic Dreams erstes interaktives Abenteuer "The Nomad Soul" erscheint 2000 für den Dreamcast.

1997 gründet Musiker und Hobby-Geschichtenschreiber David Cage Quantic Dream. Drei Jahre später erscheint hierzulande das Adventure-Erstlingswerk "The Nomad Soul" für Segas Dreamcast. Angesiedelt in der düsteren Zukunftsmetropole Omikron durchlebt Ihr in der Rolle von Kay'l eine vielschichtige Story um eine faschistoide Regierung und eine idealistische Rebellengruppe. Schon damals stehen eine tiefgründige Geschichte und einfache Bedienbarkeit im Vordergrund. Die beiden Folgeprojekte "Quark" und "The Nomad Soul: Exodus" befanden sich zwar in Arbeit, erblickten aber nie das Licht der Spielewelt.



Entwickler:	Quantic Dream, Frankreich
Hersteller:	Atari
Genre:	Adventure
D-Termin:	September

Kinoreif inszeniertes Abenteuer mit genial einfachem Benutzer-Interface und packender Mystery-Story.

Project Gotham Racing 3



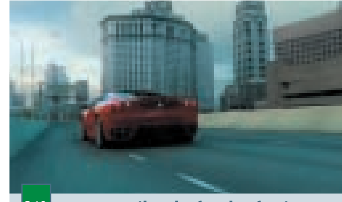
360 Der Traum jedes Rasers: Die Konkurrenz nur im Rückspiegel zu sehen.

Microsofts Vorzeigeraser will zum Xbox-360-Start mit noch mehr Klasse und innovativen Online-Features begeistern.

Auf der E3 wurde es endlich bestätigt: Die Rennspielprofis von Bizarre Creations werkeln fleißig an "Project Gotham Racing 3" für die Xbox 360. Leider gab es auf der Messe nur einen Videotrailer zu sehen, aber die bekannt gewordenen Details lassen große Dinge erwarten.

Wie gehabt flitzt Ihr mit noblen Vehikeln höllisch schnell über den Asphalt prominenter Metropolen und beweist durch Tempo und stylische Fahrweise, dass Ihr das Zeug zum Champion habt. Welche und wie viele Städte den Sprung auf die DVD schaffen, ist noch ein Geheimnis von Bizarre. Bestätigt wurde bislang nur die Rückkehr zweier alter Bekannter: Sowohl Tokio als auch New York sind nach der Pause beim Vorgänger wieder mit dabei und wirken diesmal auf jeden Fall lebendiger – zahllose Polygon-Zuschauer und andere animierte Details sollen dafür sorgen. Auch über das Fahrzeug-Aufgebot wurde noch wenig verraten: Rund 80 Boliden füllen Eure Garagen, wahrscheinlich überwiegend mit flotten Modellen – das Motto von "PGR 3" lautet nicht umsonst 'Das Leben beginnt bei 170 Meilen'. Zwei Versprechungen lassen das Herz von Tempofreunden zusätzlich höher schlagen: So sind neben den üblichen Verdächtigen wie Ferrari und Porsche endlich waschechte Lamborghinis am Start. Außerdem implementiert Bizarre erstmals eine komplett modellierte Innenansicht, also inklusive voll funktionsfähigen und individuellen Armaturen für alle Flitzer.





360 Der E3-Trailer dürfte der fertigen Optik recht nahe kommen.

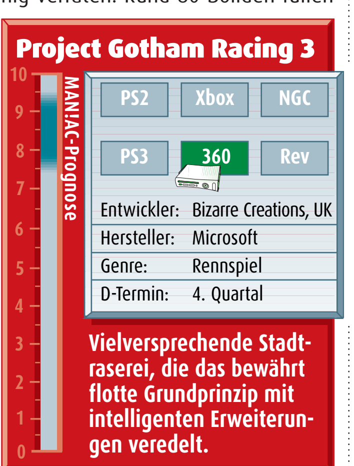


360 Bizarre legt Wert auf Details: Neben den bekannten Lackreflexionen soll nun auch der Streckenumgebung mehr Leben eingehaucht werden.

Fahrerische Freiheiten

Die genauere Struktur des Spielablaufs wird noch geheim gehalten, allerdings soll die starre Klasseneinteilung abgeschafft werden: Wer bestimmte Auto- oder Rennarten nicht mag, kann diese also voraussichtlich weitgehend ignorieren und trotzdem das Spielziel erfüllen.

Große Pläne gibt es auch für die bereits beim Vorgänger ausgezeichnete Online-Einbindung in Form von 'Gotham TV'. Dahinter steckt die Möglichkeit, zum Beispiel jederzeit bei gerade stattfindenden Rennen anderer Leute als Zuschauer einzusteigen oder via Newsticker über neue Rekorde oder die Leistungen der eigenen Freunde informiert zu werden – Weihnachten wird rasant. *us*



Project Gotham Racing 3

MAN!AC-Prognose

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Bizarre Creations, UK
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	4. Quartal

Vielversprechende Stadtraserei, die das bewährt flotte Grundprinzip mit intelligenten Erweiterungen veredelt.

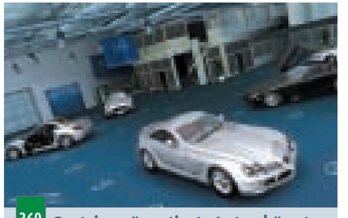


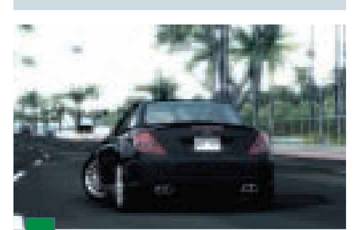
360 Diesmal stehen flotte Nobelflitzer im Vordergrund, darunter erstmals auch Modelle von Lamborghini.



Test Drive Unlimited

Ataris Raser-Epos verspricht ungebremstes Fahrvergnügen, unzählige Traumwagen und ein gigantisches Straßennetz.


360 Protzig präsentiert: Autos könnt Ihr über einen Showroom aussuchen.


360 Über 125 Fahrzeuge verschiedener Hersteller erwarten Euch.

Besser, schöner, umfangreicher – Hersteller von Rennspielen werben nicht selten mit Superlativen und versuchen, sich gegenseitig zu übertrumpfen. Atari mag nun ebenfalls ein Stück vom hart umkämpften Raser-Kuchen abhaben. Mit "Test Drive Unlimited" will man aber nicht nur der Konkurrenz die Stirn bieten, sondern gleich Online-Rasereien neu definieren. Ein ambitioniertes Ziel, was sich dank der bestechenden Online-Fähigkeiten der Xbox 360 wohl tatsächlich in die Tat umsetzen lässt.

Unendliche Weiten

Statt wie bei jedem anderen Multiplayer-fähigem Rennspiel über ein Menü nach willigen Mitspielern zu suchen, braust Ihr bei "Test Drive Unlimited" über 1.000 Meilen hawaiianisches Straßennetz. Die schiere Größe der künstlichen Umgebung wirkt fast einschüchternd: Stunden könnt Ihr geradeaus fahren ohne einer Menschenseele – von CPU-Fahrern abgesehen – zu begegnen. Oder Ihr teilt Euch das weitläufige Areal mit hunderten Spielern gleichzeitig – so jedenfalls das hochgesteckte Ziel von Entwickler Eden Games. Entscheidungsfreudige Zocker freuen sich weiterhin über die individuellen Gestaltungsmöglichkeiten der Rennen: Wählt aus über 50 Spielregeln und Optionen und stellt Eure entworfenen Herausforderungen der Online-Gemeinschaft zur Verfügung. An die 125 lizenzierten Autos und Motorräder dürft Ihr ebenfalls Hand anlegen. Mittels monatlich aktualisiertem Katalog habt Ihr Zugriff auf zahllose Ersatzteile, wahlweise könnt Ihr Euer Sortiment auch durch den Handel mit anderen Spielern erweitern. Tatsächlich beschränken sich die Tuning-Optionen nicht nur auf mechanische Upgrades: Bestimmt Kleidung und Aussehen Eures digitalen Fahrer-Pendants und kauft neue Häuser sowie größere Garagen. Letztere fungieren als Ausgangspunkt und Rennzentrale. Von hier aus verschickt Ihr Einladungen zu Wettkämpfen, informiert Euch über neue Downloads oder tauscht Euch mit anderen Mitspielern aus. Grafisch macht "Test Drive Unlimited" schon jetzt eine gute Figur. Vor allem die traumhafte Tropenkulisse besticht mit Texturvielfalt und Weitsicht, während man über den Detailgrad der einzelnen Boliden nur staunen kann. Realistische Spiegelungen auf dem Lack sowie ein komplett modelliertes Interieur für jeden Wagen versprechen Fahrvergnügen pur. *jw*


360 Zu schön, um wahr zu sein? Die beeindruckend realistischen Spiegelungen auf dem Lack sind Spielegrafik.


360 So weit das Auge und die Tankfüllung reichen: Das hawaiianische Eiland bietet 1.000 Meilen Straßennetz – malerische Vorstädte und einsame Landstrecken inklusive.




360 Ob Interieur oder Karosserie: "Test Drive" protzt mit zahllosen Details.



Playstation 2 Xbox

Darkwatch

Tote Haut statt Rothaut – in High Moons Wild-West-Shooter landen Vampire, Dämonen und Untote am Marterpfahl.

PS2 Klassische Westernszene: In einigen Missionen tauscht Ihr Pferdestärken gegen Pferd und ballert Dämonen von einem fahrenden Zug.

PS2 Hightech vs. Lowtech: Mit gepanzertem Buggy prescht Ihr rücksichtslos durch die Reihen der Untoten, während Euch die TNT-Fässer um die Ohren fliegen.

Intergalaktische Massenschlachten, Zweiter Weltkrieg, Anti-Terror-Kampf – die Szenarien aktueller Ego-Shooter lassen einiges an Kreativität und Originalität vermissen. Verirrt sich dennoch ein Entwickler in unbekanntes Terrain, etwa ins Western- oder Horrorgenre, enttäuscht das Produkt meist in puncto Spielqualität. Richtig bunt treiben es die High Moon Studios, die bei "Darkwatch" Grusel-Ambiente mit Cowboy-Flair vermischen und dabei noch eine gute Figur abgeben. Auch Protagonist Jericho Cross ist kein Held von der Stange: Bei seinem letzten Zugüberfall gerät Jericho ausgerechnet einem antiken Vampir-Fürsten zwischen die Beißer. Das Ende vom Lied: Der Pistolero mutiert zum Blutsauger. Doch statt dem Club der Untoten beizutreten, schließt er sich dem Dämonenkillerbund Darkwatch an.

Todesfahrt

Ob dieser skurril-makaberen Prämisse waren wir gespannt, wie sich "Darkwatch" spielerisch schlägt. Bevor wir aber mit rauchenden Colts die untote Verwandtschaft endgültig ins Jenseits beförderten, stand ein Ritt mit einem bis an die Zähne bewaffneten Wüstenbuggy an. Natürlich gerät das rasante Zwischenspiel nicht zum gemütlichen Sonntagsausflug. Kaum haben wir das Steuer übernommen, stürzen sich mit TNT-Fässern beladene Dämonen auf das Gefährt. Unter den donnernden Explosionen ächzt und schlingert das Vehikel – nur mit Mühe können wir den Buggy in der Spur halten. Doch schon die nächste Welle Kamikaze-Skelette werden von den beiden Maschinengewehren in Stücke gerissen.

Ego-Shooter mit Biss

Per pedes geht es nicht weniger bombastisch zur Sache. Schauplatz des ungewöhnlichen Shootouts ist eine typische Wild-West-Stadt. Typisch? Nein, denn statt Banditen und Cowboys hauchen zahlreiche Untote der Geisterstadt unheiliges Leben ein. Mit Jerichos vampirischem Blick enttarnt, zeichnen sich die Feinde leuchtend rot vor der nächtlichen Kulisse ab. Exorziert wird das Grusel-Gesocks ganz oridinär mit Scharfschützengewehr, Schrotflinte, Revolver sowie Dynamitstangen. Trotz unspektakulärer Optik hinterließ "Darkwatch" beim Probespiel einen unterhaltsamen Eindruck. *jw*



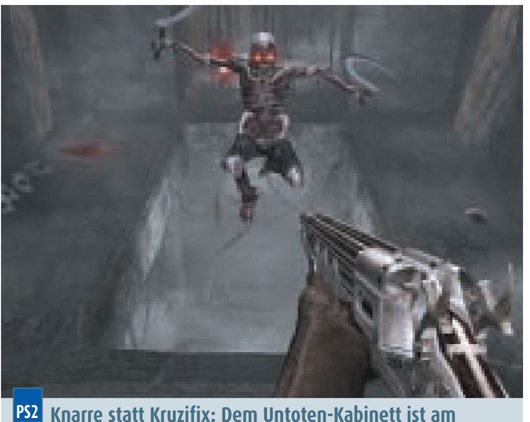
Darkwatch

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

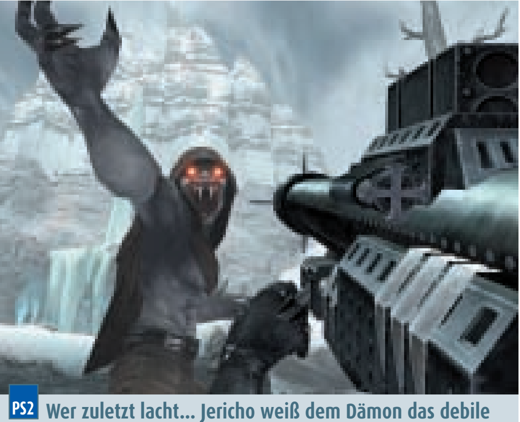
PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	High Moon Studios
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	4. Quartal

Zwölf Uhr Mitternacht: unterhaltsamer Ego-Mix aus Western und Horror mit Fahr- sowie Reitpassagen – toll!



PS2 Knarre statt Kruzifix: Dem Untoten-Kabinett ist am besten mit bleihaltigen Argumenten beizukommen.



PS2 Wer zuletzt lacht... Jericho weiß dem Dämon das debile Grinsen schon aus dem Gesicht zu wischen.



Prey

Was lange währt, wird endlich gut. Nach sieben Jahre Entwicklung gehen die Human Head Studios endlich auf Beutezug.

Totgesagte leben länger: Vor rund sieben Jahren verschwand 3D Realms ambitionierter Ego-Shooter "Prey" scheinbar endgültig im Spiele-Nirvana. Doch der Nachruf war verfrüht, denn 2005 erblickte der Titel wieder das Licht der Öffentlichkeit – reanimiert vom neuen Entwickler Human Head. Waren zu hohe Anforderungen an die Hardware der Grund für das frühzeitige Aus, steht in technischer Hinsicht einer Veröffentlichung nun nichts mehr im Weg.

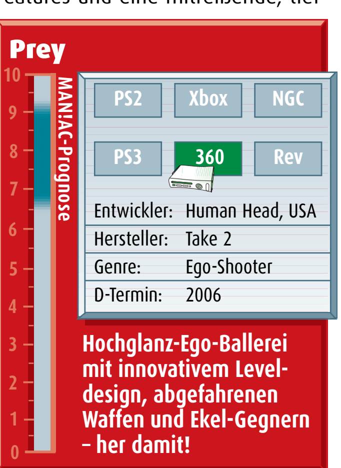
Ein Indianer im Weltall

Kann das betagte Konzept jedoch gegen Spieleperlen wie "Doom 3", "Quake 4" oder "Gears of War" bestehen? Grafisch braucht "Prey" die Konkurrenz jedenfalls nicht zu scheuen. Unter der eindrucksvollen Hochglanzfassade schlägt das Herz einer kräftig aufgebesserten "Doom 3"-Engine. Optische Leckerbissen wie Transparenz-Effekte und Spiegelungen, aufwändige Echtzeitbeleuchtung sowie vor Details strotzende Gegner und Szenarien gehören ebenso zum Standard wie eine düstere Grundstimmung. Spielerisch sollen einzigartige Features und eine mitreißende, tiefsinnige Hintergrundgeschichte dem Action-Fest zum Hit verhelfen. Zunächst fängt alles recht lapidar an: Cherokee-Indianer Tommy, dessen Freundin und weitere Personen werden von Außerirdischen auf deren Mutterschiff verschleppt. Ein Ereignis, das nicht nur Stress und Unbehagen hervorruft, sondern in Tommy auch spirituelle Kräfte weckt. Zwangsrekrutiert in die Rolle des Weltenretters, stellt die exotische Umgebung Euren Protagonisten vor nicht alltägliche Probleme: Im halb organischen, halb mechanischen Raumkreuzer existieren Boden und Decke relativ zum Betrachter. An bestimmten Stellen im Spiel könnt Ihr etwa die Wände hochlaufen oder das Spielgeschehen auf den Kopf stellen. Überhaupt setzt Entwickler Human Head alles dran, vom Shooter-typischen Leveldesign abzuweichen. So schlüpfen furchteinflößende Gegner durch plötzlich auftauchende Portale, die Euch den Weg zu einer völlig neuen Umgebung öffnen. Tommy selbst kann seinen Körper verlassen, um als Spektralwesen in der spirituellen Ebene zu wandeln. Wird Euer Alter Ego in der realen Welt getötet, müsst Ihr Euch den Weg zu Eurer sterblichen Hülle zurück kämpfen. Nicht weniger bizarr geben sich die Waffen: Einem spinnenartigen Tier lassen sich beispielsweise die Beine ausrupfen und als explosives Geschoss verwenden. Begleitet wird Tommy von einem spirituellen Falken, der Euch sowohl im Kampf als auch bei Knobeleien gute Dienste leistet. *jw*



360 Bizarre Waffen und eklige Gegner geben sich bei "Prey" die Klinke in die Hand.

360 Ich glaub', ich steh' Kopf: Auf dem Alienraumschiff liegt 'oben' und 'unten' im Auge des Betrachters.



Prey

MAN!AC-Prognose

PS2 | Xbox | NGC
PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Human Head, USA
Hersteller:	Take 2
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2006

Hochglanz-Ego-Ballerei mit innovativem Leveldesign, abgefahrenen Waffen und Ekel-Gegnern – her damit!



360 Ein genial wie furchteinflößend designter Antrieb, der künstliche Portale generiert – das hatte schon in "Event Horizon" fatale Folgen.



Final Fight Streetwise

XB Invasion der Hutträger: Haut den Mützenmännern die Hucke voll!

Voll auf die Zwölf: Capcoms legendärer Straßenprügler fordert nach langer Heimkonsolenabstinenz PS2 und Xbox heraus.

Vor 15 Jahren stürmte der rabiate Sidescroll-Klopper "Final Fight" die Spielhallen – heißlaufende Automaten und klingelnde Kassen waren die Folge. Nach etlichen Umsetzungen und Nachfolgern für NES, SNES sowie Mega CD wurde es still um die beliebte Haudrauf-Action. Bis im Jahre 2000 mit "Final Fight Revenge" Segas Saturn zur Spielwiese für 3D-Schlägereien mutierte. Da aber weder europäische noch amerikanische Spieler in diesen Genuss kamen, ist die Vorfreude auf den ersten PS2- bzw. Xbox-Auftritt umso größer: Schließlich war es auf der E3 soweit – eine frühe Fassung der Straßenschlacht "Final Fight Streetwise" lud zu Faustkämpfen, Messerstechereien und anderen Nettigkeiten ein.

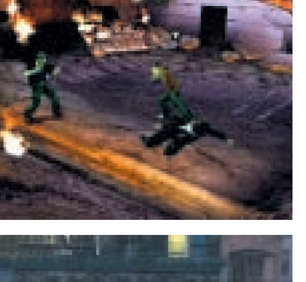
Beim Probespiel am proppevollen Capcom-Stand ging das Kampfsystem sofort in Fleisch in Blut über: Durch Kombination von schwachen und starken Angriffen gelingen schnell einfache Combos. Blocks verhindern die Bekanntschaft mit dem Asphalt und kraftvolles Zupacken sorgt für schmerzhafte Würfe und Würgegriffe. Serientypisch müsst Ihr Euch der Übermacht an Schurken – von denen bis zu 20 den Schirm gleichzeitig bevölkern – nicht nur mit bloßen Händen erwehren: Mülltonnen, Metallstangen oder Wurfmesser halten die schweren Jungs auf Distanz. Dass Ihr im Getümmel dennoch die Übersicht bewahrt, verdankt Ihr der frei drehbaren Kamera, die das Geschehen vorbildlich in Szene setzt. Wird's aber doch zu brenzlig, garantiert der 'Instinct'-Modus übermenschliche Reflexe und durch Zeitlupen stilisierte Konter-Attacken treiben dem Gegnervolk den Angstschweiß auf die Stirn.

Gib mir Respekt!

Um seinen gekidnappten Bruder Cody zu befreien, muss sich Hauptcharakter Kyle den Respekt der Straße verschaffen. Dazu bestreitet der Rüpel zahlreiche Missionen – von tödlichen 'Pit Fights' über Bosskämpfe bis hin zu Minispielen – und verbessert seine Fähigkeiten, lernt Moves und scheffelt nebenbei massig Asche. Anstatt diese aber brav aufs Girokonto zu verfrachten, heuert Kyle mit dem Geld wehrhafte Mitstreiter an. Am dumm-passiven Verhalten der CPU-Buddies muss Capcom aber noch feilen, soll die Keilerei doch laut Designer Joe Willis das Flair und die Rohheit von Kultfilmen wie "Fight Club" oder "Snatch" einfangen. *ms*

XB Warum hilft mir denn keiner? Allein gegen den Gabelstapler-Rüpel wird's schwer – ob Ihr auch zu zweit Gangster weichkloppen dürft, wurde noch nicht verraten.







PS2 Via erprügelter Kohle erkauft Ihr Euch CPU-Unterstützung (oben), mit aufgesammelten Schusswaffen wie Pistole oder Schrotflinte gebt Ihr den Ton an (rechts).



Final Fight Streetwise



Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	4. Quartal

Chaos-Keilerei für Erwachsene: vielversprechende Neuauflage mit flottem Kampfsystem und motivierendem Story-Modus.

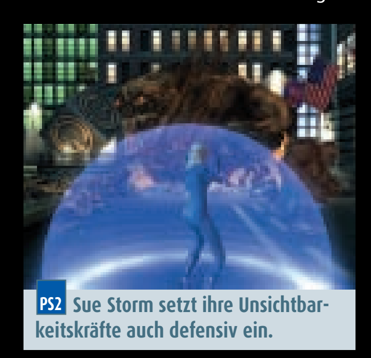




Fantastic Four

Wenn die Umsetzung zur Verfilmung eines Marvel-Comics anfällt, ist Activision nicht weit: Diesmal stehen mit den "Fantastic Four" die Archetypen von Stephen Lees Heldenimperium parat. Ähnlich wie beim letzten Abenteuer der "X-Men"-Kollegen kämpft Ihr Euch im Rahmen der Filmhandlung durch eine Reihe Abenteuer und wechselt je nach Bedarf per Steuerkreuzauswahl zwischen den vier Stars. Die anderen werden von der CPU gelenkt und brachten sich in unserer Previewfassung angenehm aktiv ins Geschehen ein. Außerdem seid Ihr nicht immer als Pulk unterwegs, regelmäßig trennen sich die Wege der Vier, was für mehr Abwechslung sorgt. Je nach Charakter werden unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt: Ben 'Das Ding' Grimm ist z.B. für grobe Kloppereien zuständig, während sich Mr. Fantastic um denklastigere Aufgaben kümmert – entsprechend sind die eingestreuten Minispiele gelagert, wo mal flottes Knöpfchenhämmern und mal die grauen Zellen gefragt sind. Natürlich fehlt Teamwork nicht, besonders bei den Bosskämpfen müsst Ihr mit den Helden kluge Angriffscombos anwenden. Technisch gibt sich "Fantastic Four" solide, wenn auch noch etwas unspektakulär – es hat aber auf jeden Fall das Zeug zu einer guten Filmversoftung.

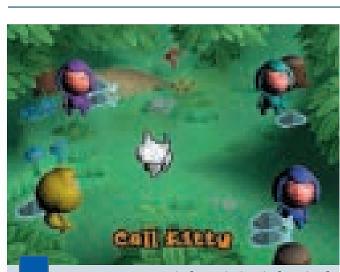
XB Reed Richards ist als 'Mr. Fantastic' zwar der intellektuelle Kopf des Teams, kann bei Bedarf aber auch den sprichwörtlichen Hammer rausholen.


PS2 Sue Storm setzt ihre Unsichtbarkeitskräfte auch defensiv ein.


NGC Zwischendurch bestreitet Ihr eine Mission im Dschungel.



EyeToy: Play 3



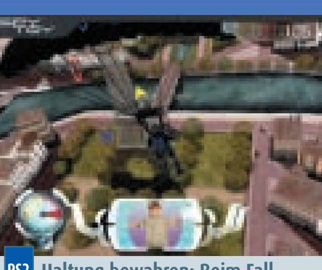
PS2 Party-Power: Viele Minispiele sind jetzt auch für vier Teilnehmer gedacht.


PS2 Es wird auch wieder sportlich: Volleyball geht alleine und im Team.

Seit dem ersten "EyeToy: Play" steht eins fest: Die Entwickler von Sony London finden immer wieder intelligente und innovative Anwendungsmöglichkeiten für die kleine USB-Kamera, während der Rest hauptsächlich bekannte Ideen mehr oder weniger gut imitiert. Bei der dritten "Play"-Episode soll diese Vormacht-Stellung weiter gefestigt werden. Wieder dürft Ihr bei einem Dutzend witziger Minispiele ran, darunter diesmal Sportarten wie Volleyball, Bowling oder Leichtathletik – auch die obligatorischen Musik-Übungen sind wieder mit an Bord. Besonderes Augenmerk wurde darauf gelegt, möglichst viele Aufgaben für bis zu vier Spieler tauglich zu machen, außerdem soll die Kamera nun hochauflösendere Bilder aufnehmen.



SpyToy


PS2 Haltung bewahren: Beim Fallschirmsprung ist Gleichgewicht Pflicht.

Dass der sonst übliche "EyeToy"-Name leicht abgewandelt wird, hat bei diesem Spiel durchaus seinen Sinn: Das Hauptgimmick ist hier nämlich die Verwendung Eurer PS2 als Alarmanlage. Mit "SpyToy" könnt Ihr die angestöpselte USB-Kamera zur Raumüberwachung nutzen und etwaige Vorkommnisse in verschiedenen Sichtmodi aufzeichnen. Weil das aber spielerisch nicht sonderlich spannend ist (und in "Play 2" schon mal so ähnlich vorkam), gibt's zusätzlich eine ordentliche Anzahl Minispiele, die allesamt auf dem Agenten-Thema basieren. Also stellt Ihr Phantombilder zusammen, knackt Codeschlösser, springt mit dem Fallschirm über Feindgebiet ab oder sucht auf der Weltkugel nach feindlichen Spionen.


PS2 Zum Knacken der "SpyToy"-Codes sind koordinierte Bewegungen nötig.



Kingdom Under Fire: Heroes



Bereits im September diesen Jahres bescheren uns die koreanischen Blue Side Studios mit "Kingdom Under Fire: Heroes" den Nachfolger zum letztjährigen Überraschungserfolg "Kingdom Under Fire: The Crusaders".
Dass man am grundlegenden Prinzip – der spaßigen Verquickung von Schlachtentaktik und Fantasy-Gemetzel – wenig herumdockterte, wurde beim E3-Probespiel ebenso schnell klar, wie die lediglich marginalen grafischen Verbesserungen. Wie so oft steckt auch hier der Teufel im Detail: Strategiemuffel, denen der zähe Einstieg in "Crusaders" schnell die Lust am Schwertschwingen vermiest hat, dürfen aufatmen: Anstatt eines langweiligen Tutorials führen Euch die ersten Missionen spielend in die komplexe Kombination aus Kampf- und Taktiksteuerung ein. Zuwachs erfuhr die illustre Charakterriege: Sieben Recken und Amazonen stehen Euch für die über 50 Missionen – darunter Belagerungen, Hinterhalte und Massenschlachten mit bis zu 200 Kriegern – zur Verfügung.
Da der Grips Eurer Standard-Kombattanten bisweilen an den Selbsterhaltungsdrang eines Lemmings erinnert, ist es ratsam, die Hilfe Eurer Generäle in Anspruch zu nehmen. Habt Ihr ausreichend Combo-Energie gebunkert, hagelt's einen erfrischenden Heilzauber oder wütenden Rundumschlag der treuen Helfer. Kräftig aufgebohrt auch der Online-Modus: In drei Varianten (darunter Sechs-Spieler-Schlacht und Invasion) profitieren Neulinge von der Möglichkeit, dank Handicap auch gegen Profis bestehen zu können. Freut Euch also auf ein gelungenes Update, das ein bisschen mehr von allem bietet.


XB Die Rückkehr des Fellmonsters: Neuling Urukubarr ist eindeutig vom Design der "Herr der Ringe"-Fieslinge inspiriert.


XB Vampirlady Morene hat zwar neue Fernattacken gelernt, weiß sich aber auch im Nahkampf herzhaft zu behaupten.


MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | **Xbox** | 360 | NGC | Rev

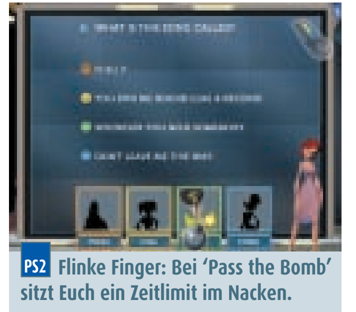
Entwickler:	Phantagram, Korea
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Action/Strategie
D-Termin:	September

Konsequente Fortsetzung: "KUF: Heroes" macht die Taktik-Action leichter zugänglich und umfangreicher.

Buzz: The Music Quiz



PS2 Die schrägen Vier: Das Design der Quizteilnehmer ist abgefahren.


PS2 Flinke Finger: Bei 'Pass the Bomb' sitzt Euch ein Zeitlimit im Nacken.

Ob EyeToy-Kamera, Samba-Rassel, Trommel oder Angel-Controller – in puncto ausgefallener Konsolen-Peripherie kennen Hardware-Hersteller keine Grenzen. Für die musikalische Quizshow "Buzz" liefert Sony nun das nächste außergewöhnliche Steuerinstrument: einen Buzzer. Ergo hämmern die Mitspieler bei der virtuellen Spielshow auf den dicken roten Knopf, sofern sie glauben die richtige Antwort zu kennen. Das Partyspiel umfasst über 5.000 Fragen zu 1.000 Titeln aus einem halben Jahrzehnt Musikgeschichte. Damit die Quizshow nicht zum eintönigen Frage-und-Antwort-Spiel verkommt, sorgen acht verschiedene Runden für Abwechslung. Mal müsst Ihr eine Bombe weiterreichen, ein anderes Mal gewinnt der schnellste Buzzer-Drücker.


MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

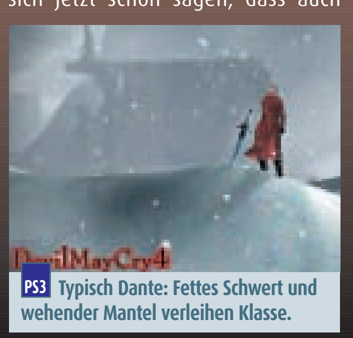
Entwickler:	Relentless Softw., USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Partyspiel
D-Termin:	4. Quartal

Schrill präsentierte Quizshow rund um das Thema Musik, inklusive ausgefallenem Buzzer-Controller.

Devil May Cry 4

Dante muss sich aus zweierlei Gründen warm anziehen: Zum einen hat Sonys "God of War"-Antiheld Kratos die Messlatte für coole Monstermetzeleien in schwindelerregende Höhen befördert (siehe Test in dieser Ausgabe), zum anderen scheint es Capcoms Vorzeige-Schlächter im vierten Abenteuer in die verschneite Leere einer bizarren Eislandschaft verschlagen zu haben.
Ob die Highres-Optik der Screenshots allerdings PS3-Echtzeitgrafik darstellt, darf ob der vielgerühmten Renderfilmchen der Japaner noch angezweifelt werden – sicher hingegen lässt sich jetzt schon sagen, dass auch Dantes neueste Höllentour Heerscharen von Teufelskreaturen, dicke Wummen und Style ohne Ende zu einem explosiven Cocktail mixen wird.


PS3 Wiedersehen mit Vergil? Wem Ihr die Wummen entgegenstreckt, ist noch offen.


PS3 Typisch Dante: Fettes Schwert und wehender Mantel verleihen Klasse.


MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | **PS3** | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
D-Termin:	2006

Auch auf Sonys neuester Heimkonsole wird der lässige Teufelsaustreiber wieder die Sau rauslassen.



The Matrix: The Path of Neo



XB "The Path of Neo" lässt die wichtigsten Szenarien der Trilogie Revue passieren. Spielerisch wurden Elemente vom Vorgänger übernommen und vieles verbessert.

TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.

PS2 Auf die Zwölf: Wie im Film muss Neo auch gegen Agent Smith kämpfen.



PS2 Menschlicher Sandsack: Morpheus bekommt beim Training einiges ab.

Aus Schaden wird man klug, heißt es. Demnach müsste Shiny-Chef Dave Perry nach dem "Enter the Matrix"-Debakel zu den klügsten Menschen der Branche gehören. Zumindest hat er aus den begangenen

schlüpft Ihr bei "The Matrix: The Path of Neo" in den schwarzen Ledermantel des Hauptdarstellers Neo. Die Wahl der Spielfigur fiel Shiny nicht schwer, zeigten sich die Fans von den spielbaren Nebencharakteren Niobe

also geben wir ihnen Neo", so die knappe Ansage der Entwickler. Keanu Reeves Polygon-Konterfei als Spielcharakter lässt auf eine enge Verknüpfung zum Filmgeschehen schließen: "The Path of Neo" fasst Neos wichtigste Stationen der Trilogie in einem Spiel zusammen, liefert als Kaufanreiz für alle Fans jedoch ein von der Filmfassung unterschiedliches Ende – quasi die Director's-Cut-Edition in virtueller Form.
Auf der E3 gab es allerdings nur eine kurze Szene zu sehen. In einer Lobby-Schießerei durften wir Zeitlupen-

Auswendiglernen der Steuerung gelangen uns kunstvolle Manöver – einzig die Kamera zeigte sich noch etwas bockig.


MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Shiny, USA
Hersteller:	Atari
Genre:	Action
D-Termin:	3. Quartal

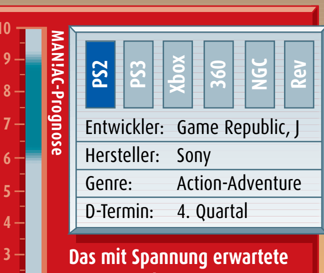
Beim zweiten Mal wird alles besser: Spielt als Übermensch Neo die "Matrix"-Saga mit neuem Ende nach.



Genji: The Legend Begins

PS2 Standardschergen und Boss-rüpel geben sich die Klinke in die Hand.

Inspiriert von "Genji monogatari", dem ersten modernen Roman der Weltliteratur, schickt Euch "Street Fighter"-Entwickler Yoshiki Okamoto ins Japan des elften Jahrhunderts. In den Rollen der Kämpfer Yoshitsune und Benkei metzelt Ihr via simplem Drei-Button-Kampfsystem in bester "Onimusha"-Manier Armeen von Fabelwesen und Samurais über den Haufen. Während das Aufleveln der Helden mitsamt Ausrüstung zum guten Hack'n'Slay-Ton gehört, sticht "Genji" vor allem durch die stimmige Präsentation und Spezialfähigkeiten wie den 'Mind's Eye'-Zauber hervor, der Euch die Zeit verlangsamen lässt.


MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Game Republic, J
Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal

Das mit Spannung erwartete erste Projekt von Game Republic verspricht ein prächtiges Samurai-Abenteuer zu werden.

Devil Kings

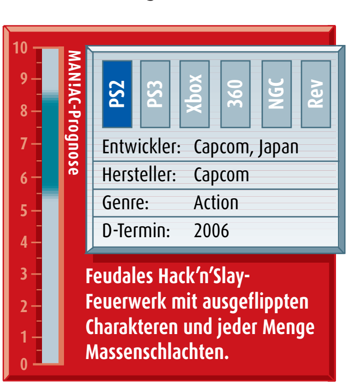


PS2 Historisch nicht ganz korrekt: Wirkt die Riesenaxt noch glaubhaft...



PS2 ...hört spätestens bei der überdimensionalen Gatling Gun der Spaß auf.

Mit "Devil Kings" spendiert Capcom dem in Japan sehr beliebten Sub-Genre der Samurai-Actiontitel mal wieder einen schnetzellastigen Vertreter: Wählt Axt-Berserker, Magierin oder Ninja und hackt Euch mit rasender Geschwindigkeit durch den Feindesmob. Charakterspezifische 'Critical Moves' helfen Euch, die fiesen Buben im Zaum zu halten: Elektroblitz-Feuerwerk, Meteoritensturm oder feurige Sechsfach-Klingen hinterlassen eine derbe Sauerei auf dem Schlachtfeld.
Ebenfalls sehr nützlich: Mit den gesammelten Erfahrungspunkten wertet Ihr Kämpfer- und Waffenattribute auf, in zahlreichen Miniquests erspielt Ihr Euch über 80 verschiedene Spezial-Items – massig Langzeitmotivation ist somit garantiert.


MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

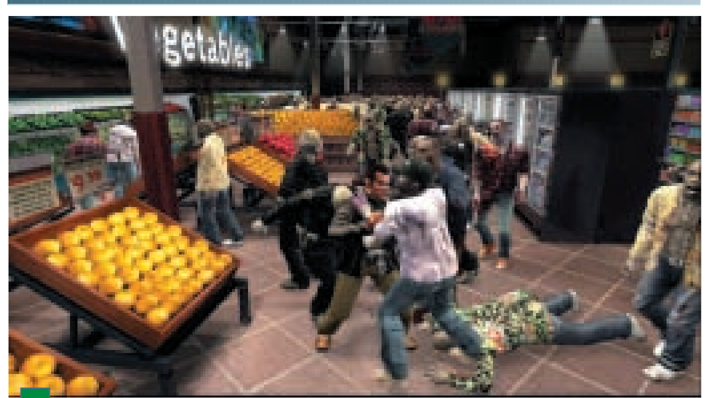
PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
D-Termin:	2006

Feudales Hack'n'Slay-Feuerwerk mit ausgeflippten Charakteren und jeder Menge Massenschlachten.

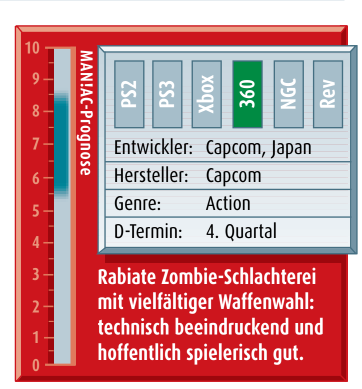
Dead Rising





360 All You Zombies, Hide Your Faces... "Dead Rising" will den Weltrekord in der 'Untote-pro-Quadratmeter'-Kategorie brechen.

"Mega Man"- und "Onimusha"-Meister Keiji Inafune widmet sich auf Xbox 360 einem neuen Thema – Zombies. Anders als beim firmeneigenen Rivalen "Resident Evil" setzt "Dead Rising" bislang auf pausenlose Action: Ihr steckt in einem Einkaufszentrum fest ("Dawn of the Dead" lässt grüßen) und müsst Euch gegen eine Horde Untoter wehren – mit allem, was Euch in die Finger kommt. Ob neben der starken Optik auch der Rest etwas taugt, wird sich zeigen.



MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

Rabiate Zombie-Schlachterei mit vielfältiger Waffenwahl: technisch beeindruckend und hoffentlich spielerisch gut.

Die Chroniken von Narnia



PS2 Kein Kinderkram: Mit dem Schwert hackt Ihr Trolle und Orks klein.



PS2 Teamwork: Zu viert kämpfen sich die Geschwister durch Narnia.

Aufbruchsstimmung bei Buena Vista: Schloss man früher Publishingverträge mit anderen Herstellern, will die Disney-Tochter ihre Spiele künftig selbst vermarkten. Als erster großer Titel steht die Adaption des Fantasy-Films "The Chronicles of Narnia" ins Haus. In "The Lion, the Witch and the Wardrobe" übernehmt Ihr die Rolle der vier Geschwister Peter, Edmond, Lucy und Susan, die durch einen antiken Schrank in die Fantasy-Welt Narnia gelangen. Gespielt wird immer nur mit einer Figur, per Knopfdruck könnt Ihr aber zwischen den Charakteren wechseln. Inspirieren lässt sich die "Harry Potter"-Konkurrenz ausgerechnet von "Der Herr der Ringe". Massenschlachten gegen Ork-ähnliche Viecher gehören ebenso zum Programm wie ein Coop-Modus.



MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Traveller's Tales, UK
Hersteller:	Buena Vista
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

Fantasy-Epos für Groß und Klein: actionreiches Abenteuer nach Vorlage des kommenden Kinostreifens.

Shadow the Hedgehog

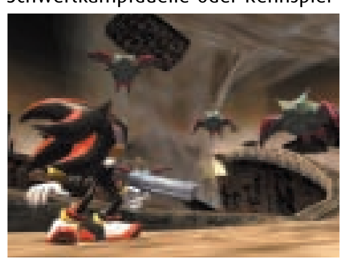




PS2 Mit der Knarre in den behandschuhten Patschen kennt Shadow kein Pardon: Explosive Kisten und zerstörbare Umgebungen sorgen für mächtig Stimmung.

Da sag noch einer, die alte Mär 'Vom Tellerwäscher zum Millionär' würde nur im Land der unbegrenzten Möglichkeiten Wirklichkeit. Trotz fernöstlicher Herkunft hat Igelrabauke Shadow die Karriereleiter in Windeseile erklommen: Feierte er im Jahre 2001 sein Debüt im Dreamcast-Leckerbissen "Sonic Adventure 2", folgt nach einem Stelldichein bei "Sonic Heroes" nun schon das erste eigene Videospiel.

Da hat sich der schwarze Stachelmaxe natürlich einiges vorgenommen: Anstatt friedlicher Plattformrennerei, entfacht Sega ein wüstes Action-Spektakel im Stile der PS2-Titel "Jak 3" oder "Ratchet & Clank 3". Egal ob Ballereien mit dicken Laserwummen, Schwertkampfduelle oder Rennspielabschnitte in futuristischen Gleitern bzw. auf dem Rücken einer Flugechse – "Shadow the Hedgehog" holt keine Sekunde Atem und lässt es an allen Ecken und Enden krachen. Ihr übernehmt stationäre Plasmageschütze, durchrast pfeilschnell Korkenzieherloopings, schießt die Umgebung in tausend Stücke oder manipuliert mittels 'Chaos Control' Zeit und Raum. 'Puuh, ganz schön viel auf einmal', werdet Ihr jetzt sicher denken und liegt damit verdammt richtig. Beim Testspiel in den Messehallen der E3 erwiesen sich vor allem die Ballerabschnitte als notwendiges Übel zwischen den spaßigen Highspeed-Passagen. Hakelige Zielautomatik und schwammige Steuerung verdeutlichten, dass Shadow noch Feintuning nötig hat, um sein blaues Pendant in puncto Spielspaß zu schlagen.





NGC Grimmige Fledermäuse (oben) und schwebende Blechkolosse erschweren Eure Emerald-Suche.



MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Sega, Japan
Hersteller:	Sega
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	4. Quartal

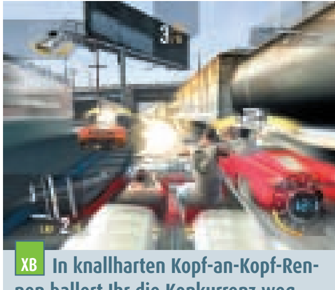
Sonic meets Jak: chaotischer Mix aus rasanten Jump'n'Run-Einlagen und wilden Schusswechseln.



187 – Ride or Die



PS2 Blut im Ghetto tut gut: Auf Los Angeles' Straßen tobt die Hölle – Gangster missachten die Straßenverkehrsordnung und zerstören städtisches Eigentum ohne Reue.



XB In knallharten Kopf-an-Kopf-Rennen ballert Ihr die Konkurrenz weg.



XB "187" steht für fette Wummen, gepimpte Wagen und heiße Ladys.

Ihr liebt aufgemotzte Karren, tobende Action und leicht bekleidete Damen mit großer Oberweite? Dann fühlt Ihr Euch in Ubisofts "187" schnell zu Hause. Schlüpft in die Rolle des Afroamerikaners Buck und verteidigt Euer Revier gegen den hinterhältigen Gangsterboss Cortez. Hört sich nach einem billigen "GTA"-Verschnitt an? Ist es aber nicht. Denn Euer gesetzloses Revierverhalten spielt sich hauptsächlich in schnellen PS-Boliden ab. Wie in Ataris Klassiker "Road Blaster" tretet Ihr das Gaspedal durch und ballert Eure Kontrahenten stilvoll von der Straße. Nach einem besonders gelungenen Treffer schaut Ihr Euch das brennende Fiasko nochmals gemütlich mit einer Tüte Popcorn im Replay-Modus an. Besonders die effektvollen Explosionen und zahlreichen Geschwindigkeitseffekte sorgen für brachiale Nonstop-Action.
Auch das Fahrzeug-Sortiment ist eines Gangsters würdig und reicht von Oldtimer-Roadstern bis hin zu monströsen Musclecars.
Das Waffenarsenal gehört ebenfalls zur Standardausrüstung: Ein echter Straßenrebell fährt immer eine Schrotflinte oder mindestens Pistole im Handschuhfach spazieren.
Schließlich sorgen zahlreiche Einspieler-Modi wie 'Death Race', 'Cop Chase' oder 'Assassinationen' für Abwechslung, und auch online beweist Ihr Eure Straßentauglichkeit unter Dauerbeschuss. Starbesetzung wie etwa Larenz Tate (Menace II Society) und derbe Hip-Hop-Mucke gehören ebenso zum guten Ghetto-Ton.

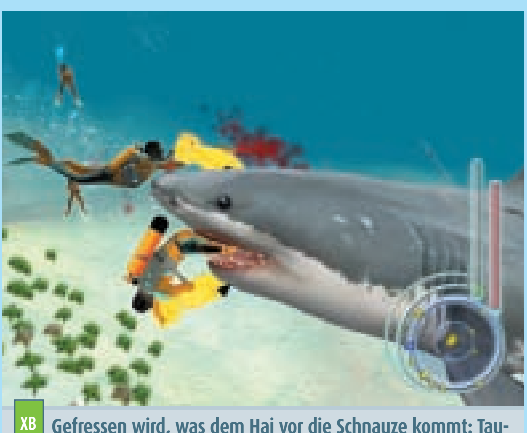
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

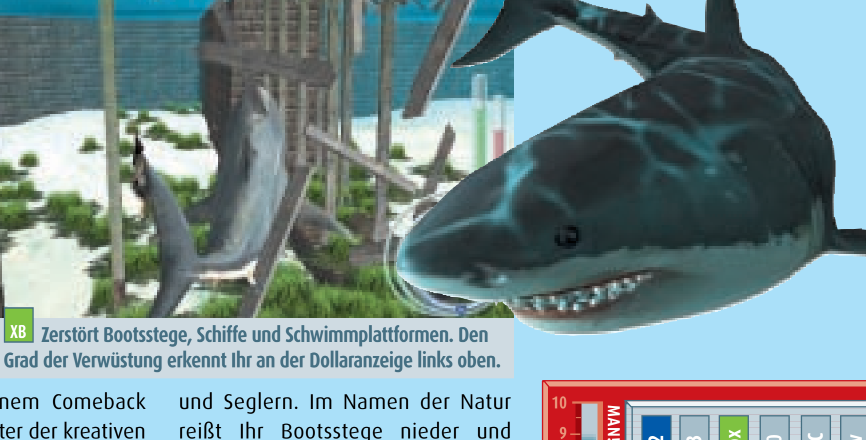
Entwickler:	Ubisoft, Frankreich
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	3. Quartal

Die brachiale Straßenschlacht lässt Klassiker wie die Autoknallerei "Road Blasters" im Ghetto auferstehen.

Jaws Unleashed



XB Gefressen wird, was dem Hai vor die Schnauze kommt: Taucher, Wale, Robben – alles was lebt, steht auf dem Speiseplan.



XB Zerstört Bootsstege, Schiffe und Schwimmplattformen. Den Grad der Verwüstung erkennt Ihr an der Dollaranzeige links oben.

1974 schuf Steven Spielberg mit dem Tier-Horror "Der weiße Hai" einen der kommerziell erfolgreichsten Filme aller Zeiten. 2005 soll der gefräßige Meeresräuber wieder zu Ehren kommen, diesmal in einem Videospiel. Entwickelt von Appaloosa Interactive, mimt Ihr jedoch nicht die bärbeißigen Haijäger, sondern schlüpft in die schuppige Haut des Killerfischs.
Mit Appaloosa werkeln echte Unterwasserprofis an einem Comeback des weißen Hais. Unter der kreativen Federführung der Kalifornier lernte bereits "Ecco the Dolphin" das Schwimmen. Das neue Software-Baby gibt sich allerdings weitaus gefräßiger als der friedliebende Meeressäuger: Von der florierenden Wirtschaft auf Amity Island und der daraus resultierenden Umweltverschmutzung angelockt, labt Ihr Euch an Tauchern, Badegästen, Surfern und Seglern. Im Namen der Natur reißt Ihr Bootsstege nieder und attackiert Unterwasseranlagen. Klar, dass Euer mörderisches Treiben nicht lange unentdeckt bleibt. Von nun an hängen Euch Haifischjäger Cruz Ruddock und Meeresbiologe Michael Brody an der Schwanzflosse. Für Filmbezug sorgen nicht nur der namensgebende Räuber, sondern auch die nachgebauten Schauplätze und Personen.



MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Appaloosa, USA
Hersteller:	Majesco
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

Moralisch nicht astrein, aber gelungen unterhaltsam: Geht als Räuber der Meere auf Menschenjagd.

Snow


XB Drogenschmuggeln im großen Stil: Wählt Menge, Transport und Kurier.


XB Die Story wird in Comic-Strips mit Cel-Shading-Optik illustriert.

Abgefahren! Treffender lässt sich "Snow" von Frog City Software nicht beschreiben. Denn bei der Wirtschaftssimulation im Cel-Shading-Look versucht Ihr Euch als größter Kokain-Lieferant zwischen 1975 und 1985 zu etablieren. Beginnend als erfolgloser Schauspieler, verdient Ihr als Pot-Dealer in Mexiko Euren Lebensunterhalt. Schon bald könnt Ihr einen Kumpel überzeugen, Eure Drogen in L.A. zu verhökern, während eine Stewardess den Stoff durchs Land fliegt. Korrupte Anwaltsfirmen sorgen für die reibungslose Abwicklung der Deals, während in Nachtclubs das Geld gewaschen wird. Kommt Euch ein Rivale in die Quere, kämpft Ihr wie beim Kartenspiel "Yu-Gi-Oh" mit den Attributen Eurer Kuriere um die Vorherrschaft.


MAN!AC-Prognose

PS2 PS3 Xbox 360 NGC Rev

Entwickler:	Frog City, USA
Hersteller:	Take 2
Genre:	Simulation
D-Termin:	2006

Alle Macht den Drogen: Storybasierte Manager-Simulation um ein Drogenimperium in stylischer Cel-Shading-Grafik.

Beat Down: Fists of Vengeance


XB Von Jasons Bling-Bling beeindruckt, kriegt die Polizei eins auf die Rübe.

'Konkurrenz belebt das Geschäft', denkt sich Capcom und spendiert der hauseigenen "Final Fight"-Neuauflage einen würdigen Prügel-Gegenspieler: Im Gangster-Moloch Las Sombras dirigiert Ihr je einen von fünf rachsüchtigen Protagonisten durch gefährliche Ghettos und urbane Betonwüsten. Um die Kontrolle über die Stadt zu erlangen, schlagt Ihr Gangmitgliedern den Schädel ein, schmiedet Allianzen oder scheffelt Kohle in illegalen Kampfturnieren. Doch auch Verkleidungen, um unerkannt ins feindliche Territorium zu gelangen, oder Verhandlungsgeschick bei einer drohenden Tracht Prügel können zum Ziel führen. Schließlich runden Team-Battles, Schlagwaffen-Einsatz in den Keilereien und ein Versus-Modus den "Beat Down"-Alltag ab.


PS2 Blutiger Rundumschlag: Mit einem Stahlträger schafft Raven Freiraum.


MAN!AC-Prognose

PS2 PS3 Xbox 360 NGC Rev

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal

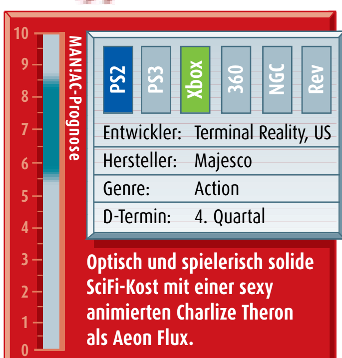
Technisch mittelmäßige Gang-Klopperei mit variantenreichem Kampfsystem und viel zum Entdecken drumherum.

Aeon Flux




XB Charlize Theron als Aeon Flux im Spiel (oben) und Film (rechts).

Von "Batman" über "X-Men" zu den "Fantastic Four" – Kultcomics erobern Kino und Konsole. Zum Superheldenclub gesellt sich nun auch die MTV-Animationsserie "Aeon Flux". Im Film wie Spiel verkörpert Charlize Theron die Untergrundkämpferin Aeon Flux, die dem totalitären Stadtstaat Bregna seine düsteren Geheimnisse entlocken will. Optisch und spielerisch erinnert "Aeon Flux" an Majescos SciFi-Epos "Advent Rising": Hauptfigur Flux nutzt beim Kämpfen ebenso Zeitlupe wie Waffen- und Faustgewalt. Zusätzlich erweist sich die sexy Kriegerin als ausgezeichneter Fassadenkletterer.


MAN!AC-Prognose

PS2 PS3 Xbox 360 NGC Rev

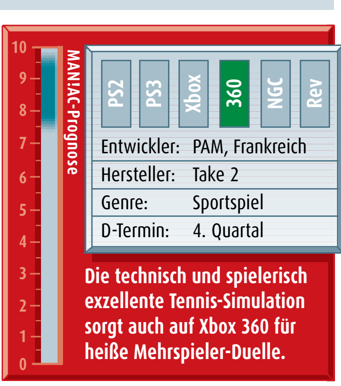
Entwickler:	Terminal Reality, US
Hersteller:	Majesco
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

Optisch und spielerisch solide SciFi-Kost mit einer sexy animierten Charlize Theron als Aeon Flux.

Top Spin 2


360 Filzballsimulation der Sonderklasse: Herrlich realistische Ballwechsel erlebt Ihr im extrabreiten Format auf Microsofts Xbox 360.

Microsofts Tennis-Debüt stieß den damaligen König des Filzballs "Virtua Tennis" vom Thron. Jetzt wollen die französischen Entwickler ihren Erfolg noch toppen. Auf der Xbox 360 erwarten Euch noch realistischere Tennis-Schlachten: Der aus dem Vorgänger bekannte Karriere-Modus wird ausgebaut und online überraschen versierte Techniker den Gegner mit angeschnittenen Slices oder hammerharten Schmetterbällen.


MAN!AC-Prognose

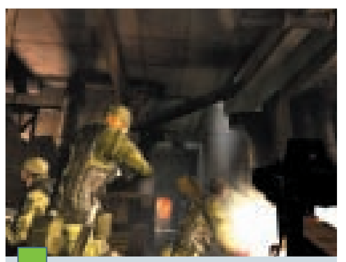
PS2 PS3 Xbox 360 NGC Rev

Entwickler:	PAM, Frankreich
Hersteller:	Take 2
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	4. Quartal

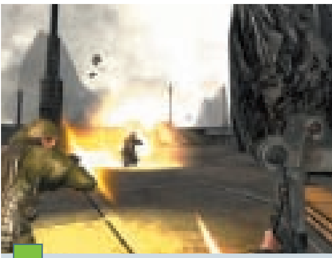
Die technisch und spielerisch exzellente Tennis-Simulation sorgt auch auf Xbox 360 für heiße Mehrspieler-Duelle.



Stargate SG-1: The Alliance



XB Knackscharfe Texturen sorgten in der Demo-Version für etliche Ruckler.



XB Ob Ihr in Ego- oder Third-Person-Sicht ausrückt, steht Euch frei.

SciFi-Fans aufgepasst: Ende des Jahres darf im "Stargate"-Universum geballert werden, was Maschinengewehr, Sniper Rifle & Co. hergeben. Um den Fans der Serie ein adäquates Spielerlebnis zu garantieren, bedient man sich schamlos bei der Konkurrenz: Wie in "Star Wars: Republic Commando" seid Ihr mit einem Squad-Team unterwegs, das von der KI gesteuert wird und verschiedene Fähigkeiten (u.a. Stealth, Nahkampf) in sich vereint. Andernorts erinnern Fahrzeugeinsätze und stationäre Geschütze an den Shooter-Primus "Halo 2". Vielversprechend: Den Story-Modus bestreitet Ihr auf Wunsch kooperativ mit bis zu vier Kollegen – zudem soll der integrierte Karteneditor zur Mehrspieler-Tauglichkeit beitragen.

MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

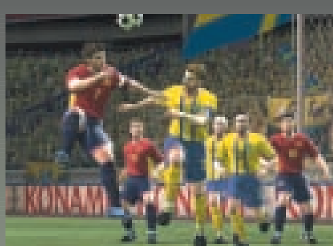
Entwickler:	Perception, Austral.
Hersteller:	Konami
Genre:	Jowood
D-Termin:	4. Quartal

Hübsche SciFi-Action mit Fokus auf Teamzusammenhalt und Multiplayer-Spaß, die viel Serienflair versprüht.

Pro Evolution Soccer 5



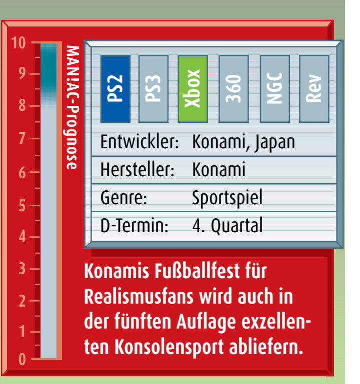
PS2 Das Match 'Gauchos vs. Seleção' gibt's nicht nur beim Confed-Cup.



PS2 Mit Köpfchen: Rául González in Aktion und besser modelliert denn je.

Konami schickt sich auch in diesem Jahr wieder an, die beste Fußballsimulation noch realistischer, noch hübscher und noch besser zu machen. Allerdings spart das Team um "PES"-Mastermind Shingo "Seabass" Takatsuka noch mit Informationen zu ihrem neuesten Streich – lediglich die Überarbeitung der Meisterliga sowie die Einbindung neuer Moves ließen sich die Geheimniskrämer entlocken.

Da der Vorgänger trotz satten 93% Spielspaß nicht ganz frei von Fehlern war, sollten sich die Japaner vor allen Dingen folgender Problemchen annehmen: Abstruse Schiedsrichterentscheidungen bei Einwürfen und bisweilen orientierungslose Torhüter zehrten an den Kicker-Nerven.



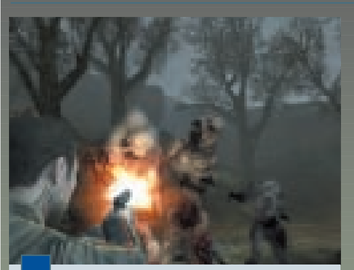
MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	4. Quartal

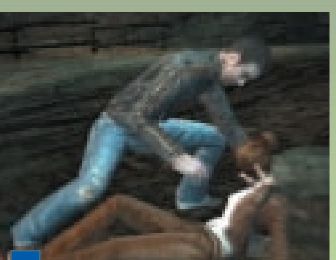
Konamis Fußballfest für Realismusfans wird auch in der fünften Auflage exzellenten Konsolensport abliefern.

Call of Cthulhu: Destiny's End

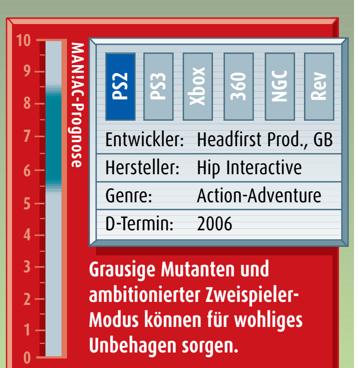


PS2 "Resi 4" lässt grüßen: Ballersequenzen verfolgt Ihr über die Schulter.

In der verlassenen Stadt Innsmouth stoßen die Ermittler Jacob und Emily auf unsägliches Grauen: Entstellte Mutanten und blutrünstige Horrorkreaturen wollen dem taffen Duo an die Wäsche. Praktischerweise ergänzen sich die beiden bei der Zombiehatz vorbildlich: Während Jacob mit Waffeneinsatz fürs Grobe verantwortlich ist, löst seine Kollegin Rätsel und hält wichtige Hinweise auf Film fest. Spielt Ihr "Destiny's End" alleine, übernimmt die CPU Euren Partner – auf Knopfdruck gebt Ihr aber Befehle oder wechselt flugs die Spielfigur. Vielversprechend der Zweispieler-Modus: Jederzeit kann ein menschlicher Mitspieler einsteigen und wertvollen Beistand gegen Zwitterwesen und Bossgegner leisten – vor allem hier ist Teamwork gefragt.



PS2 Arme Emily: Waren die Charaktere zu lange getrennt, wird sie depressiv.



MAN!AC-Prognose

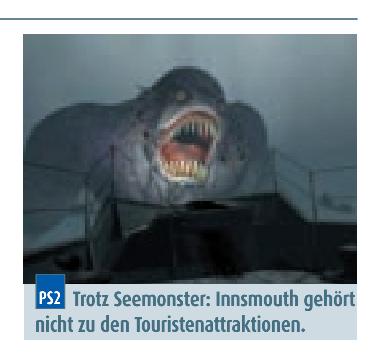
PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Headfirst Prod., GB
Hersteller:	Hip Interactive
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2006

Grausige Mutanten und ambitionierter Zweispieler-Modus können für wohliges Unbehagen sorgen.

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Digitaler Horror nach H.P. Lovecraft, die Zweite: Neben "Destiny's End" werkeln Headfirst Production seit nunmehr vier Jahren an einem Ego-Abenteuer, basierend auf dem Cthulhu-Mythos des englischen Kultautors. Jahre, die man dem Titel technisch ansieht: Die düsteren Kulissen wirken zuweilen spartanisch modelliert, die Charaktere präsentieren sich detailarm. Atmosphärisch hat die Geschichte jedoch nichts an Reiz verloren: Besessen von dem Cthulhu-Mythos, verschlägt es Privatermittler und Ex-Irrenhaus-Insassen Jack Walters ins Städtchen Innsmouth. Während der Nachforschungen müsst Ihr nicht nur gänzlich auf HUD-Anzeigen verzichten, sondern auch um die geistige Gesundheit Eures virtuellen Alter Egos bangen. Ein 'Sanity'-System vergleichbar mit "Eternal Darkness" löst bei unzureichender mentaler Pflege Halluzinationen, Panikattacken und Paranoia aus. Statt Pharmazeutika verordnet der Doktor eine Ladung Gewehrschrot, um dem unheiligen Treiben in Innsmouth ein Ende zu setzen. Trotz Ballereien handelt es sich bei "Dark Corners of the Earth" primär um ein Grusel-Adventure – nur eben aus der Ego-Sicht.



PS2 Trotz Seemonster: Innsmouth gehört nicht zu den Touristenattraktionen.

MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Headfirst Prod., GB
Hersteller:	Take 2
Genre:	Ego-Horror
D-Termin:	4. Quartal

Horror aus einer neuen Perspektive: schön schauriges Ego-Abenteuer für mutige Zocker.

Painkiller (dt.)

Wem atmospärisch beängstigende Ego-Perlen à la "Doom 3" oder storylastige "Chronicles of Riddick"-Erfahrungen Schädelbrummen bereiten, dem liefert Dreamcatcher mit "Painkiller (dt.)" das geeignete Schmerzmittel. Getreu dem Motto "Was sich bewegt, ist mein Feind und wird in Fetzen geschossen" stürmt Ihr durch mittelalterliche Klosterkomplexe, alttestamentarische Tempelanlagen und postapokalyptische Industriekomplexe. Dabei kommt die Banalität des Spielprinzips der einer "Metal Slug"-Episode gefährlich nahe: Betretet Ihr beispielsweise einen scheinbar verwaisten Innenhof, verschließen sich wie durch Geisterhand alle Fluchtmöglichkeiten, nur um Sekundenbruchteile später den garstigen Ausgeburten der Hölle Tür und Tor zu öffnen. In irrem Tempo stürmen die Kreaturen kopflos auf Euren Helden ein, um einer nach dem anderen ins Jenseits befördert zu werden. Bar jeglicher künstlichen Intelligenz rollen Wellen von Skelettkriegern, Zombie-Mutanten und Metzgermeistern an, bis nach dem Ableben des letzten Finsterlings ein glühendes Pentagramm den weiteren Weg weist.

Das Handwerkszeug zur gepflegten Feindbeseitigung fällt dementsprechend rabiat aus: Während Ihr mit Raketenwerfer, Schrotknarre oder Chaingun eine breite Schneise in die Gegnerschar ballert, nagelt das Holzpflock-Gewehr jedwede Teufelsbrut an die nächstbeste Wand. Dank 'Ragdoll'-Physik und 'Havoc'-Engine fliegen Euch die Feindesleiber nur so um die Ohren, Explosionsfässer tun das ihrige zum totalen Inferno.



XB Prächtige Wandtapeten – beachtet das verwitterte Mauerwerk – und stimmige Beleuchtung bringen die Xbox zum Glühen.



XB Lustige Viererbande sucht Gleichgesinnte für gemeinsame Unternehmungen. Hobbys: Blut trinken, Hackebeil schärfen, schwarze Kutten tragen und Pony reiten.

Inhaltlich erwartet Euch eine Kombination aus den Schauplätzen der indizierten PC-Version und dem ebenfalls geächteten Mission-Pack – eine surreale Höllenerfahrung inklusive. Das bewährte Magiekarten-System, das beispielsweise spektakuläre Zeitlupen-Effekte spendiert, hilft Euch, dem hohen Schurkenaufkommen (bis zu 20 Exemplare gleichzeitig) Herr zu werden. Microsoft-Anhänger freuen sich über einen zusätzlichen Schießprügel und krachige Xbox-Live-Duelle in den bekannten Variationen sowie einem noch geheimen, exklusiven Modus.

Als formidabel erwies sich beim Probespiel die akkurate Steuerung, die Euch auch im heftigsten Schusswechsel nicht im Stich lässt. Noch bedenklich hingegen der gelegentliche Bildratenschluckauf – vor allem farbenprächtiges Pyro-Feuerwerk und Dauer-Raketenbeschuss brachten die Engine in arge Bedrängnis.



Entwickler:	People Can Fly, Polen
Hersteller:	Dreamcatcher
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	4. Quartal

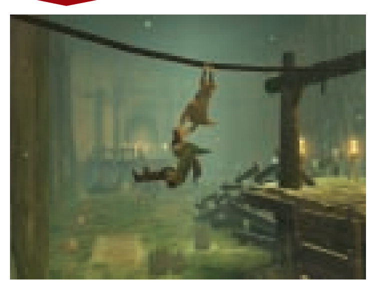
Kompromissloses Ballerinferno mit massig Gegnern und hohem Online-Potenzial – wenn die technische Seite stimmt.

Die E3-Messe im Überblick

Zu viele Spiele, zu wenig Platz: Mit unserer E3-Tabelle behaltet Ihr den Durchblick im Software-Dschungel.

Die letzte MAN!AC-Ausgabe stand ganz im Zeichen der wichtigsten Videospielmesse der Welt, der E3 in Los Angeles. Allerdings konnten wir aus Platzgründen lediglich einen kleinen Teil des dort vierten Software-Kuchens vorstellen. Daher folgt diesen Monat der Komplettnachschlag in Tabellenform, unterteilt nach Genres. Die drei vielversprechendsten Titel aus jeder Sparte behandeln wir ausführlicher. Auf Erscheinungsdaten verzichten wir: Die genannten Termine sind einerseits sehr vage und in der Regel für den US-Markt bestimmt.

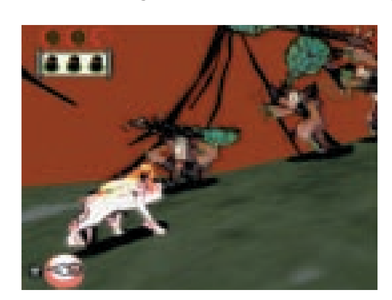
TOP 3 Action-Adventure



1. The Legend of Zelda: Twilight Princess

Nintendo **NGC**

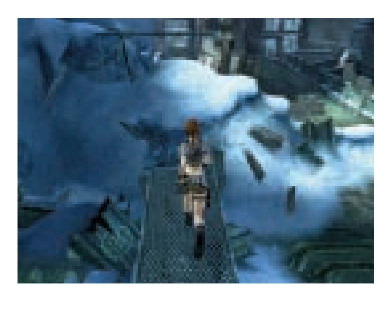
Nach dem ersten Anspielen kullern die Tränen: Den Genre-Thron übernimmt der flinke Elf mit links. Tonnenweise verzwickte Rätseleinlagen, fabelhaftes Dungeon-Design und zahlreiche neue Einsatzmöglichkeiten bekannter Items veredeln Links letztes Gamecube-Abenteuer. Darüber hinaus muss sich der Zipfelmützenträger nicht mehr mit lästigen Grafik-Diskussionen rumärgern: Das düstere Ambiente passt perfekt zum erwachsenen Link.



2. Okami

Capcom **PS2**

Die Schöpfer von "Viewtiful Joe" greifen tief in die Innovations-Trickkiste und servieren ein Pastellfarben-Kunstwerk samt magisch begabtem Wolf sowie neuartigem Pinselstrich-Feature – ein Öko-Abenteuer mit Pfiff!



3. Tomb Raider Legend

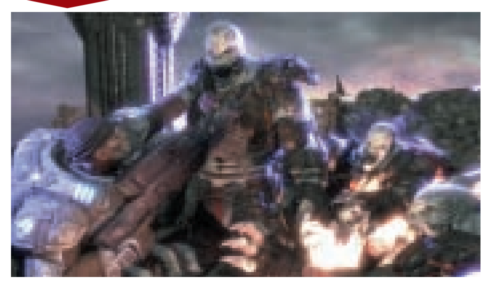
Eidos **PS2, Xbox**

Für viele die Überraschung der Messe: Lara Crofts neuestes Action-Abenteuer geht nicht nur zurück zu den "Tomb Raider"-Wurzeln, es sieht zudem schon jetzt exzellent aus und überzeugt mit eingängiger Steuerung sowie stimmigen Szenarien.

ACTION-ADVENTURE

Titel						Hersteller
Bad Day L.A.			✓			Enlight Software
Chibi-Robo					✓	Nintendo
Chroniken von Narnia, Die	✓		✓		✓	Buena Vista
Condemned: Criminal Origins				✓		Sega
Dead Rising				✓		Capcom
Demonik				✓		Majesco
Fahrenheit	✓		✓			Atari
George Romero's City of the Dead	✓		✓			Hip Interactive
Harry Potter und der Feuerkelch	✓		✓		✓	Electronic Arts
Hello Kitty: Roller Rescue					✓	Namco
Kameo: Elements of Power				✓		Microsoft
Knights of the Temple 2	✓		✓			TDK
Legend of Zelda, The: Twilight Princess					✓	Nintendo
Marc Ecko's Getting Up	✓					Atari
Metal Gear Solid 3: Subsistence	✓					Konami
Metal Gear Solid 4		✓				Konami
Mortal Kombat: Shaolin Monks	✓		✓			Midway
Okami	✓					Capcom
Onimusha: Dawn of Dreams	✓					Capcom
Pate, Der	✓		✓	✓		Electronic Arts
Pirates of the Caribbean: T. Leg. of Jack Sparrow	✓		✓			Buena Vista
Prince of Persia: Kindred Blades	✓		✓		✓	Ubisoft
Samurai Western	✓					Atlus
Shadow of the Colossus	✓					Sony
Shining Force NEO	✓					Sega
Sly 3: Honor Among Thieves	✓					Sony
Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse			✓			Aspyr
Teen Titans	✓		✓		✓	Majesco
Tim Burton's T. Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	✓		✓			Buena Vista
Tomb Raider Legend	✓		✓	✓		Eidos
Ultimate Spider-Man	✓		✓		✓	Activision
Zathura	✓		✓			2K Games

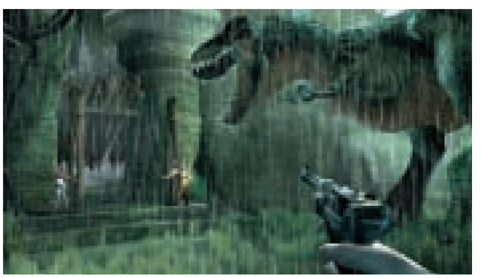
TOP 3 Action



1. Gears of War

Microsoft **Xbox 360**

Zu beeindruckend, um nur hinter verschlossenen Türen gezeigt zu werden: Die Third-Person-Zerstörungsorgie der "Unreal"-Macher erstrahlt in bestechender NextGen-Optik und trumpft mit dicken Ballermännern, intelligenten Teammitgliedern sowie schauderlich-schöner Monsterriege auf – "Gears of War" könnte der Action-Kracher des nächsten Jahres werden.



2. King Kong

Ubisoft **PS2, Xbox, Xbox 360, NGC**

Schlüpft abwechselnd in die Rolle des Affenjägers und die Haut des Riesenprimaten: Stimmungsvolle Dschungelatmosphäre, prächtige Landschaftsbilder sowie eine interessante Mixtur aus Third-Person- und Ego-Action machen Lust auf Film und Spiel.



3. Heavenly Sword

Sony **PS3**

Wer bringt die meisten Charaktere auf den Bildschirm? Wie im Xbox-360-Abenteuer "Kameo: Elements of Power" hackt Ihr Euch durch tausende Gegner, eine sexy Heldin und stylische Schnetzelattacken gibt's inklusive – so müssen Massenschlachten der nächsten Generation aussehen!

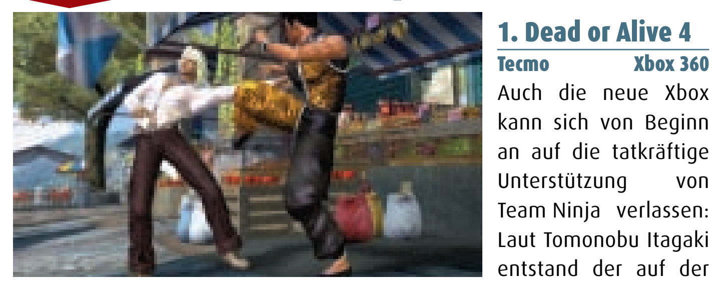
ACTION

Titel						Hersteller
187 Ride or Die	✓		✓		✓	Ubisoft
24: Das Spiel	✓					Sony
25 to Life	✓		✓			Eidos
50 Cent: Bulletproof	✓		✓			Vivendi
Aeon Flux	✓		✓			Majesco
Alan Wake		✓		✓		n.b.
America's Army: Rise of a Soldier	✓		✓			Ubisoft
Aquanox: The Angels Tears	✓					JoWood
Armored Core: Formula Front	✓					Agetec
Armored Core: Nine Breaker	✓					Agetec
Battalion Wars					✓	Nintendo
Battlefield 2: Modern Combat	✓		✓	✓		Electronic Arts
Battlestations: Midway	✓		✓			Koei
Blazing Angels: Squadrons of WWII			✓			Ubisoft
Bully	✓		✓			Take 2
Call of Cthulhu: Destiny's End	✓		✓			Hip Interactive
Capcom Classics Collection	✓		✓			Capcom
Castlevania: Curse of Darkness	✓		✓			Konami
Chrome Hounds				✓		Sega

ACTION

Titel						Hersteller
Colosseum: Road to Freedom	✓					Koei
Conflict: Global Terror	✓		✓			SCi
Crime Life: Gang Wars			✓			Konami
D.I.C.E.					✓	Bandai
D1rt	✓					Koch Media
Darkness, The		✓		✓		Majesco
Delta Force: Black Hawk Down	✓		✓			NovaLogic
Devil Kings	✓					Capcom
Devil May Cry 4		✓				Capcom
Dirge of Cerberus: Final Fantasy 7	✓					Square Enix
Dog Tag		✓		✓		Digital Jesters
Evil Dead: Regeneration			✓			THQ
Fantastic Four	✓		✓		✓	Activision
Fear Factor: Unleashed	✓					Hip Interactive
Frame City Killer				✓		Namco
Gauntlet: Seven Sorrows	✓		✓			Midway
Gears of War				✓		Microsoft
Geist					✓	Nintendo
Genji: The Legend Begins	✓					Sony
Getaway 3, The		✓				Sony
Gundam World		✓				Bandai
Heavenly Sword		✓				Sony
Hitman: Blood Money	✓		✓			Eidos
Incredible Hulk, The: Ultimate Destruction	✓		✓		✓	Vivendi
James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau	✓		✓		✓	Electronic Arts
Jaws Unleashed	✓		✓			Majesco
King Kong	✓	✓	✓	✓	✓	Ubisoft
Kingdom Under Fire: Heroes			✓			Microsoft
Matrix, The: The Path of Neo	✓		✓			Atari
Mega Man X Collection	✓				✓	Capcom
Mobile Suit Gundam Seed: Never Ending Tomorrow	✓					Bandai
Mobile Suit Gundam: Gundam vs. Zeta Gundam	✓					Bandai
Ninety-Nine Nights				✓		Phantagram
Ninja Gaiden Black			✓			Tecmo
Ni-Oh		✓				Koei
Outfit, The				✓		THQ
Ratchet: Deadlocked	✓					Sony
Resident Evil 4	✓					Capcom
Rogue Trooper	✓		✓			SCi
Saint's Row				✓		THQ
Scarface: The World is Yours	✓	✓	✓	✓		Vivendi
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	✓					Sony
Spartan: Total Warrior	✓		✓		✓	Sega
Star Wars Battlefront 2	✓		✓			LucasArts
Starcraft: Ghost	✓		✓		✓	Vivendi
Stargate SG-1: The Alliance	✓		✓			JoWood
Suffering, The: Ties That Bind	✓		✓			Midway
Taxi Driver	✓		✓			Majesco
Tom Clancy's Ghost Recon 3	✓		✓	✓	✓	Ubisoft
Total Overdose	✓		✓			SCi
True Crime 2	✓		✓		✓	Activision
Warhawk		✓				Sony
Warriors, The	✓					Take 2
Winback 2: Project Poseidon	✓		✓			Koei
Winx Club	✓					Konami
Without Warning	✓		✓			Capcom
X3: Reunion			✓			Enlight Software
X Men Legends 2: Rise of Apocalypse	✓		✓		✓	Activision
Zatch Bell					✓	Bandai

TOP 3 Beat'em-Up



1. Dead or Alive 4

Tecmo **Xbox 360**

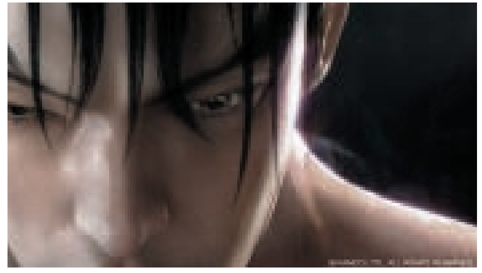
Auch die neue Xbox kann sich von Beginn an auf die tatkräftige Unterstützung von Team Ninja verlassen: Laut Tomonobu Itagaki entstand der auf der E3-Konferenz gezeigte "DoA 4"-Trailer auf Basis einer erst zu 15 Prozent vollständigen Fassung – dafür sieht das gewohnt dynamische Gekloppe schon sehr vielversprechend aus. Noch hübschere und interaktivere Umgebungen sowie die aufgestockte Kämpferzahl und das Versprechen auf ein anspruchsvolleres Prügelsystem klingen auf jeden Fall verlockend.



2. Soul Calibur 3

Namco **PS2**

Der Herbst kann kommen: Die heiß ersehnte Waffenschlacht protzt mit ausgeklügeltem Kampfsystem, erlesener Optik und realistischen Animationen. Zudem offeriert Euch Namco einen pompösen Charakter-Editor: Dank zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten bastelt Ihr den Haudegen Eurer Träume. Schließlich sticht auch das breite Kämpferfeld mit den drei feschen Neulingen aus dem gewöhnlichen Prügel-Alltag.



3. Tekken

Namco **PS3**

Wir kriegen nicht genug: Nach dem sensationellen "Tekken 5" (siehe Test in MAN!AC 07/05) freuen wir uns auf ein Wiedersehen mit Kuma, Law & Co. auf der PS3. Eingesteckte Schläge wirken schmerzvoller denn je, gezeigte Aufwärmübungen von Jin Kazama beeindrucken bereits jetzt mit Einzelheiten wie Schweißspritzern sowie vom Körper abgegebener Wärmestrahlung.

BEAT'EM-UP

Titel						Hersteller
Beat Down: Fists of Vengeance	✓		✓			Capcom
Dead or Alive 4				✓		Tecmo
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi	✓					Atari
Final Fight Streetwise	✓		✓			Capcom
King of Fighters NeoWave	✓		✓			SNK Playmore
King of Fighters: Maximum Impact – Maniax			✓			SNK Playmore
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	✓		✓		✓	Electronic Arts
One Piece: Grand Battle	✓				✓	Bandai
Samurai Shodown 5 Special			✓			SNK Playmore
Shrek SuperSlam	✓		✓		✓	Activision
Soul Calibur 3	✓					Namco
Stranglehold		✓		✓		Midway
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	✓		✓		✓	Konami
Tekken		✓				Namco
Urban Reign	✓					Namco

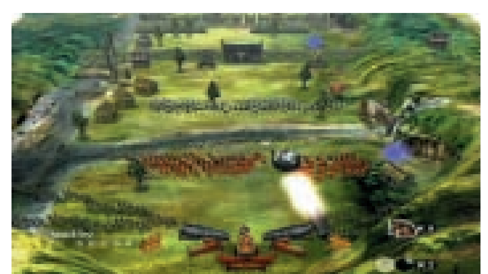
TOP 3 Denken & Geschicklichkeit



1. We Love Katamari

Namco **PS2**

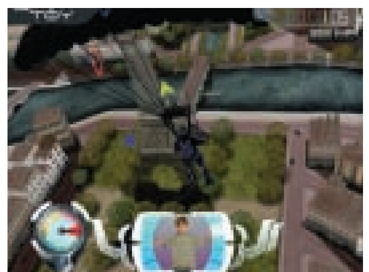
Der irrwitzige Vorgänger (siehe Import-Test in MAN!AC 09/04) schaffte es leider nicht nach Europa – angeblich aus technischen Gründen. Auch das nicht minder süchtig machende "We Love Katamari" ist bislang nur für die NTSC-Territorien angekündigt, hoffentlich gönnt uns Namco diesmal diese schräge Perle. Das kuriose 'Roll alles auf, was nicht flüchtet'-Prinzip sprüht mit seiner schrillen Aufmachung nur so vor abgedrehtem Charme und packt ein paar feine Neuerungen wie Coop-Kugeleien drauf – fantastisch.



2. Odama

Nintendo **NGC**

Der japanische Traditionshersteller beschert Euch mit "Odama" den abgefahrendsten Konsolen-Flipper aller Zeiten: Zerschlagt mit Euren Kugeln anrückende Samurai-Armeen, legt feindliche Burgen in Schutt und Asche und brüllt Eure Armeen via Mikrofon nach vorne – Pinball trifft "Dynasty Warriors"!



3. SpyToy

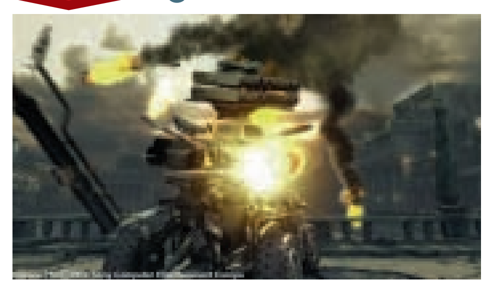
Sony **PS2**

Da haben einige Sony-Herren wohl zu viel "Minority Report" geglotzt: Wie Filmheld Tom Cruise knackt Ihr via EyeToy-Kamera und futuristischem Bildschirm-Interface Codes oder infiltriert in bester Agentenmanier Computersysteme.

DENKEN & GESCHICKLICHKEIT

Titel						Hersteller
Namco Museum: 50th Anniversary Arcade Coll.	✓		✓		✓	Namco
Bible Game, The	✓					Crave
Buzz! The Music Quiz	✓					Sony
Dance Dance Revolution Extreme 2	✓					Konami
Dance Dance Revolution Ultramix 3			✓			Konami
Dance Dance Revolution: Mario Mix					✓	Konami
Eyedentify		✓				Sony
EyeToy: Kinetic	✓					Sony
EyeToy: Play 3	✓					Sony
Guitar Hero	✓					Red Octane
Karaoke Revolution Party	✓		✓		✓	Konami
Mario Party 7					✓	Nintendo
Nicktoons Unite!	✓		✓			THQ
Odama					✓	Nintendo
SpongeBob SquarePants: Lights, Camera, Pants!	✓		✓		✓	THQ
SpyToy	✓					Sony
We Love Katamari	✓					Namco
World Poker Tour 2K6	✓		✓			Take 2
Yetisports Arctic Adventure	✓		✓			JoWood

TOP 3 Ego-Shooter



1. Killzone

Sony **PS3**

Da verschlug es nicht nur der Sony-Konkurrenz die Sprache: Auch wenn das gezeigte Video noch vorberechnet war – sollte das kommende PS3-"Killzone" nur annähernd eine derart sensationelle Grafik bieten, dann halleluja! Realistische Feuereffekte, filmreife Explosionen und fiesere Helghast-Fratzen denn je bannen den Krieg der Zukunft auf die Mattscheibe.



2. Black

Electronic Arts **PS2, Xbox**

Criterions Zerstörungsorgie machte uns ebenfalls sprachlos: Die gezeigte PS2-Version sprühte nur so vor gleißenden Spezialeffekten, spektakulären Explosionen und physikalischen Abriss-Spielereien – unbedingt vormerken, denn nirgendwo sonst gehen komplette Häuserfassaden derart schön zu Bruch bzw. Autos in Flammen auf wie in diesem Baller-Inferno.



3. Perfect Dark Zero

Microsoft **Xbox 360**

Eine bildhübsche Heldin, massig Agentenspielzeug, ein Mehrspieler-Modus, der keinerlei Wünsche offen lässt und HDTV-Optik der nächsten Generation – welcher Shooter-Fan kann da schon widerstehen? Wer jedenfalls der Meinung war, dass die englichen Traditionsentwickler von Rare schon zum alten Eisen zählen, sollte noch einmal genauer hinsehen.

EGO-SHOOTER

Titel						Hersteller
Black	✓		✓			Electronic Arts
Brothers in Arms: Earned in Blood	✓		✓			Ubisoft
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	✓		✓			Take 2
Call of Duty 2				✓		Activision
Call of Duty 2: Big Red One	✓		✓			Activision
Cold War			✓			Dreamcatcher
Commandos Strike Force	✓		✓			Eidos
Darkwatch	✓		✓			Ubisoft
Far Cry Instincts	✓		✓			Ubisoft
Fifth Phantom Saga		✓				Sega
Gene Troopers	✓		✓			TDK
Gun	✓					Activision
Half-Life 2			✓			Vivendi
Huxley				✓		Webzen
I-8		✓				Sony
Killing Day		✓				Ubisoft
Killzone		✓				Sony
Painkiller (dt.)			✓			Dreamcatcher
Perfect Dark Zero				✓		Microsoft
Prey				✓		Take 2
Project Delta		✓		✓		Playlogic
Quake 4				✓		Activision
Roll Call	✓		✓			SCi
Serious Sam 2			✓			Take 2
TimeShift			✓			Atari
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown			✓			Ubisoft

TOP 3 Jump'n'Run



1. Kirby

Nintendo **NGC**

Aus Mangel an echter Konkurrenz (und Skepsis gegenüber Segas neuer "Sonic"-Ausrichtung) landet der rosa Knuddelpummel fast kampflos an der Spitze. Wenn sich "Kirby" so gut spielt wie es niedlich aussieht, dürfte es spaßig werden.



2. Shadow the Hedgehog

Sega **PS2, Xbox, NGC**

Sonics düsterer Zwilling startet gegen Ende des Jahres in sein erstes Solo-Abenteuer: Während rasante Turbopassagen Laune auf mehr machten, nervte die Ballersteuerung noch mit einigen Macken – da braucht's noch etwas Feinarbeit.



3. Sonic Gems Collection

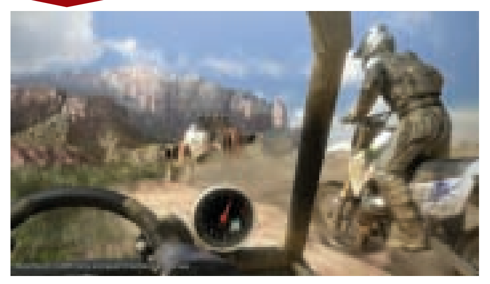
Sega **PS2, NGC**

Gute Spiele kriegt man nicht tot. Und wenn es um einen Star wie Sonic geht, reichen die glanzvollen Oldies sogar für eine zweite Spielesammlung – schön, dass Perlen wie "Sonic CD" und Raritäten wie "Sonic Fighters" neu aufgelegt werden.

JUMP'N'RUN

Titel						Hersteller
Charlie and the Chocolate Factory	✓		✓		✓	Take 2
Chicken Little	✓		✓		✓	Buena Vista
Ed, Edd n Eddy: The Mis-Edventures	✓		✓		✓	Midway
Frogger: Ancient Shadow	✓		✓		✓	Konami
Kirby					✓	Nintendo
Pac-Man World 3	✓		✓		✓	Namco
Scooby-Doo! Unmasked	✓		✓		✓	THQ
Shadow the Hedgehog	✓		✓		✓	Sega
Sonic Gems Collection	✓				✓	Sega
Stuart Little 3	✓					Sony
Tak 3	✓		✓			THQ
Ty the Tasmanian Tiger 3	✓		✓		✓	Activision

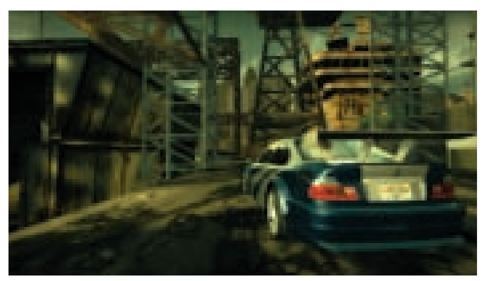
TOP 3 Rennspiel



1. MotorStorm

Sony **PS3**

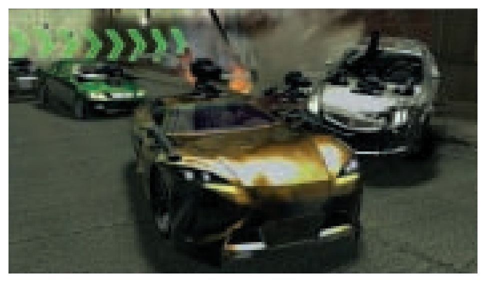
Täuschend realistische Schlammspritzer auf der Frontscheibe, windgepeitschte Staubschwaden auf sandigen Offroadpisten und ein spektakuläres Schadensmodell machten “MotorStorm” zu dem Rennspiel-Hingucker der Messe – dass die edle Optik des Trailers allerdings der Echtzeit-Grafik im fertigen Produkt entspricht, wäre fast zu schön, um wahr zu sein.



2. Need for Speed Most Wanted

Electronic Arts **PS2, Xbox, Xbox 360, NGC**

Es werde Licht: Nach den “Underground”-Episoden liefert Ihr Euch – wieder bei Tag – wilde Verfolgungsjagden mit der Polizei. Frei befahrbare Städte und Tuning-Optionen en masse garantieren gewohnt hochwertige Arcade-Raserkost.



3. Full Auto

Sega **Xbox 360**

Geht’s noch rabiater als “Burnout”? Ja! Während bei EAs Erfolgsraserei lediglich Rempler für Blechschäden sorgen, dürft Ihr bei “Full Auto” größere Geschütze auspacken und zerlegt mit Waffeneinsatz gegnerische Fahrzeuge sowie Randbebauung oder dreht bei einem Fahrfehler die Zeit zurück.

RENNSPIELE

Titel						Hersteller
Big Mutha Truckers 2	✓		✓			THQ
Burnout Revenge	✓		✓			Electronic Arts
Crash Tag Team Racing	✓		✓		✓	Vivendi
Formel 1		✓				Sony
Full Auto				✓		Sega
IHRA Drag Racing: Sportsman Edition	✓		✓			Bethesda Softworks
Jak X: Combat Racing	✓					Sony
L.A. Rush	✓		✓			Midway
Midway Arcade Treasures 3	✓		✓		✓	Midway
MotoGP 3			✓			THQ
MotorStorm		✓				Sony
NASCAR Chase for the Cup 06	✓		✓			Electronic Arts
Need for Speed Most Wanted	✓		✓	✓	✓	Electronic Arts
Project Gotham Racing 3				✓		Microsoft
SnoCross 2	✓		✓			Crave
Test Drive Unlimited				✓		Atari
Vision Gran Turismo		✓				Sony
World Racing 2	✓		✓			TDK
WRC: Rally Evolution	✓					Sony

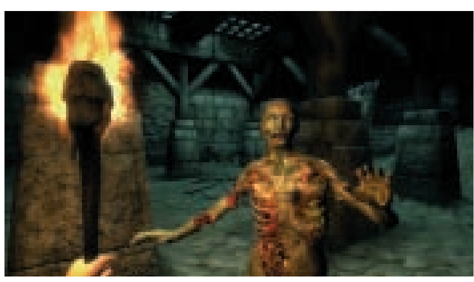
TOP 3 Rollenspiel & Adventure



1. Final Fantasy 12

Square-Enix **PS2**

Zeit für Veränderungen: Allzeit sichtbare Feinde und das neue ‘Gambit’-Kampfsystem mit programmierbaren KI-Kumpanen läuten ein neues RPG-Zeitalter ein. Die prächtige 3D-Echtzeit-Optik bestaunt Ihr zudem per frei drehbarer 360°-Kamera.



2. Elder Scrolls 4: Oblivion

Take 2 **Xbox 360**

Die “Morrowind”-Schöpfer beglücken Rollenspiel-Fanatiker mit diesem tiefgründigen Abenteuer. Der detaillierte Zeitfresser entführt Euch in die bombastische, grafisch deutlich aufgebohrte Tamriel-Welt mit äußerst intelligenten Bewohnern. Auch das erweiterte Kampfsystem mit neuen Angriffs- und Verteidigungstaktiken überzeugt Langzeitspieler.



3. Phantasy Star Universe

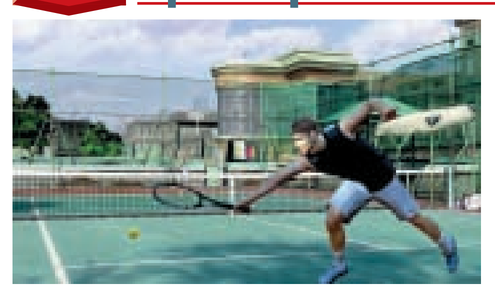
Sega **PS2**

Erlebt einen grandiosen, non-linearen Mix aus Solo- und Online-Abenteuer – auf Wunsch auch ohne Internetzugang. Auf drei Planeten durchforstet Ihr 20 dunkle Gruften, bastelt einen eigenen Helden und tragt die taktischen Gefechte in Echtzeit aus.

ROLLENSPIEL & ADVENTURE

Titel						Hersteller
.hack//G.U.	✓					Bandai
Arc the Lad: End of Darkness	✓					Namco
Blue Dragon				✓		n.b.
Chulip	✓					Natsume
Code Age Commanders	✓					Square-Enix
Digimon World 4					✓	Bandai
Dragon Quest 8: Journey of the Cursed King	✓					Square-Enix
Elder Scrolls 4, The: Oblivion				✓		Take 2
Final Fantasy 11				✓		Square-Enix
Final Fantasy 12	✓					Square-Enix
Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir	✓					Square-Enix
Kingdom Hearts 2	✓					Square-Enix
Lost Odyssey				✓		Microsoft
Magna Carta: Tears of Blood	✓					Atlus
Neopets: The Darkest Faerie	✓					Sony
Phantasy Star Universe	✓					Sega
Pokémon XD: Gale of Darkness					✓	Nintendo
Radiata Stories	✓					Square-Enix
River King: A Wonderful Journey	✓					Natsume
Romancing SaGa	✓					Square-Enix
RPG Maker 3	✓					Agetec
Tales of Legendia	✓					Namco
Wizard of Funk	✓					Playlogic

TOP 3 Sportspiel



1. Top Spin 2

Take 2 **Xbox 360**

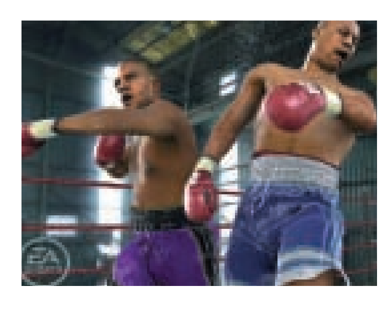
Der Nachfolger zur besten Filzball-Sim der aktuellen Generation muss eigentlich nur ordentliche NextGen-Optik, größeren Umfang und einen erweiterten Karriere-Modus bieten – an der superben Spielbarkeit brauchen die Entwickler nicht zu drehen.



2. Super Mario Strikers

Nintendo **NGC**

Superschüsse und Spezial-Attacken wie der Rote-Schildkrötenpanzer-Hammer lassen Realismus-Jüngern die Haare zu Berge stehen. Weniger konservative Fußball-Fans erleben dagegen eine Spaß-Kickerei vom Feinsten!



3. Fight Night Round 3

Electronic Arts **PS3**

Ein harter Schlag ins Gesicht der Konsolen-Konkurrenz: Die lebensechte "Fight Night"-Demo bei der Sony-Konferenz war von einer Box-Live-Übertragung kaum zu unterscheiden – ob das fertige Spiel auch so genial aussieht?

SPORTSPIELE

Titel	Symbol 1	Symbol 2	Symbol 3	Symbol 4	Symbol 5	Hersteller
Amped 3				✓		Take 2
And 1 Streetball	✓		✓			Ubisoft
Blitz: The League	✓		✓			Midway
College Hoops 2K6	✓		✓	✓		Take 2
FIFA 2006	✓		✓	✓	✓	Electronic Arts
Fight Night Round 3		✓				Electronic Arts
Gretzky NHL 2006	✓					Sony
International Golf and Tennis					✓	Ignition
Madden NFL 06	✓		✓	✓	✓	Electronic Arts
Madden NFL Next Gen		✓				Electronic Arts
Mario Baseball					✓	Nintendo
Mark Davis Pro Bass Challenge					✓	Natsume
NBA 06	✓					Sony
NBA 2K6	✓		✓	✓		Take 2
NBA Live 06	✓		✓	✓	✓	Electronic Arts
NCAA Football 06	✓		✓			Electronic Arts
NCAA March Madness 06	✓		✓		✓	Electronic Arts
NHL 06	✓		✓		✓	Electronic Arts
NHL 2K6	✓		✓	✓		Take 2
Nintendo Pennant Chase Baseball					✓	Nintendo
Payout Poker and Casino	✓		✓			Namco
Rugby Challenge 2006	✓					Hip Interactive
SSX On Tour	✓		✓		✓	Electron ic Arts
Super Mario Strikers					✓	Nintendo

SPORTSPIELE

Titel	Symbol 1	Symbol 2	Symbol 3	Symbol 4	Symbol 5	Hersteller
Tiger Woods PGA Tour 06				✓		Electronic Arts
Tony Hawk's American Wasteland	✓		✓	✓	✓	Activision
Top Spin	✓					Take 2
Top Spin 2				✓		Take 2
World Championship Poker 2	✓		✓			Crave

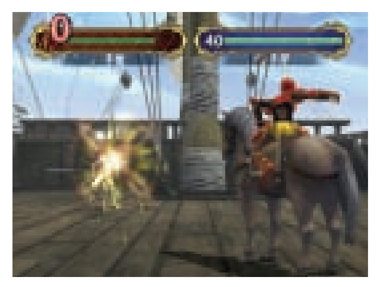
TOP 3 Strategie & Simulation



1. The Movies

Activision **PS2, Xbox, NGC**

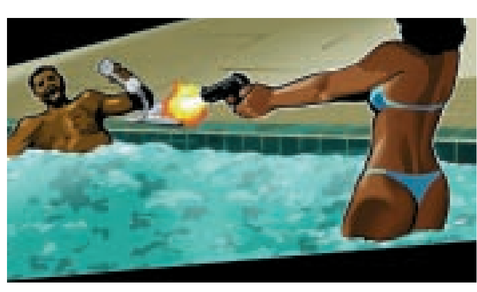
Peter Molyneux macht den Spieler zum Hollywood-Regisseur: Kümmert Euch um alkoholabhängige Starmimen, sorgt für eine vollere Bluse bei der Jungschauspielerin und entwickelt sogar eigene Drehbücher für Euren Wunschfilm.



2. Fire Emblem: Path of Radiance

Nintendo **NGC**

Nintendo führt die klassische Rollenspielserie zurück auf die Heimkonsole: Zwar wechselt "Fire Emblem" vom GBA in die 3D-Umgebung des Gamecube, spielerisch bleibt der Titel alten Gepflogenheiten treu.



3. Snow

Take 2 **Xbox**

Vom abgebrannten Schauspieler zum Drogendealer: In Take 2s Wirtschaftssimulation "Snow" dreht sich alles ums Geld scheffeln mit halluzinogenen Substanzen. Illustriert in stylischer Cel-Shading-Grafik, baut Ihr Euch im Zeitraum von zehn Jahren ein florierendes Drogenimperium auf, erschließt Handelsrouten, heuert Kuriere an und schlagt die Konkurrenz bei Kartenduellen.

STRATEGIE & SIMULATION

Titel	Symbol 1	Symbol 2	Symbol 3	Symbol 4	Symbol 5	Hersteller
Bratz: Rock Angelz					✓	THQ
Fire Emblem: Path of Radiance					✓	Nintendo
Front Mission Online	✓					Square-Enix
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	✓		✓			THQ
Harvest Moon: A Wonderful Life Special Edition	✓					Natsume
Harvest Moon: Another Wonderful Life					✓	Natsume
Movies, The	✓		✓		✓	Activision
Romance of the Three Kingdoms 10	✓					Koei
Shattered Union	✓		✓			Take 2
Sims 2, Die	✓		✓		✓	Electronic Arts
SLAI: Steel Lancer Arena International	✓					Konami
Snow			✓			Take 2
Trapt	✓					Tecmo

Xbox Live Arcade



Microsofts Online-Service rund um "Spiele für zwischendurch" ist endlich in Europa erhältlich – MAN!AC durchleuchtet den neuen Service.

Auf der E3 2004 kündigte Microsoft überraschend "Xbox Live Arcade" an: Darüber könnten ambitionierte Kleinentwickler z.B. Umsetzungen diverser populärer PC-Shareware-Titel oder Retro-Oldies anbieten und Spieler für wenig Geld spaßige Produkte für zwischendurch erwerben – also durchaus ein interessantes Zusatzangebot.
Leider ging der Service erst ein halbes Jahr später mitten im Vorweihnachtstrubel in den USA an den Start, und fiel prompt neben Hochkarätern wie "Halo 2" & Co. nicht weiter auf. Für europäische Spieler blieb das Thema ohnehin reine Theorie, denn die nötige Zugangssoftware war nur über die amerikanische Xbox-Webseite zu bestellen und damit in PAL-Gefilden kaum zu bekommen. Doch kleine Wunder gibt es immer wieder: Bis vor kurzem sah es noch so aus, als ob sich die "Xbox Live Arcade" gar nicht mehr in Europa einfinden würde – nur um jetzt überraschend doch noch ohne große Ankündigungen online zu gehen.

Aller Anfang ist leicht

Wer über einen Xbox-Live-Zugang verfügt, braucht außerdem die nötige Software: Die erhaltet Ihr derzeit am einfachsten durch einen kostenfreien Anruf bei der Hotline (Tel.: 0800/ 1812968), dabei werden sechs Euro für den Versand der DVD fällig. Packt Ihr die Scheibe ins Laufwerk, landet Ihr nach einem kurzen Intro im Hauptmenü und könnt bereits offline erste Arcade-Luft schnuppern. Auf der US-Variante gab es als Gratis-Bo-

Alien Sky

Genre: Shoot'em-Up
Preis: 10 Euro
Demo: vier von 119 Levels

Die sichtlich von "Galaga" und "Galaxian" inspirierte Ballerei bietet keine großen Besonderheiten: Ihr lenkt ein Raumschiff am unteren Bildrand und ballert alle darüber herumfliegenden Aliens ab, von denen sich regelmäßig ein paar kamikazemäßig herabstürzen. Gelegentlich sammelt Ihr unspektakuläre Extrawaffen, die das etwas gemächliche Spieltempo geringfügig aufpeppen. Die wechselnde Hintergrundoptik sieht nett aus, insgesamt steckt in "Alien Sky" aber trotz vieler Levels nichts, was man wirklich haben muss.

Wertung: 3 von 5

AstroPop

Genre: Geschicklichkeit
Preis: 10 Euro
Demo: vier Levels im Standard-Modus

Neo-Geo-Fans erkennen das Vorbild dieser Knobelei: Das Konzept, farbige Blöcke erst einzusammeln und dann so nach oben zu schießen, dass mindestens vier gleiche aneinander liegen, wurde unverblümt von der "Magical Drop"-Serie geklaut. Auch wenn die sterile SciFi-Aufmachung von "AstroPop" nicht mit dem putzigen Vorbild konkurrieren kann und ein Duell-Modus vermisst wird, funktioniert die spaßige Puzzelei prima und ist für Genrefans empfehlenswert.

Wertung: 4 von 5

Atomaders

Genre: Shoot'em-Up
Preis: 10 Euro
Demo: fünf Minuten Spielzeit

Unverkennbar von den gleichen Entwicklern wie "Alien Sky", diente diesmal "Space Invaders" als Inspirationsquelle. Im Gegensatz zum klassischen Taito-Original wurde natürlich die Optik solide auf Neuzeit getrimmt, außerdem gibt es ein simples, aber funktionierendes Extrawaffen-System sowie vorwitzige Aliens, die sich gelegentlich aus der Formation lösen. Auch "Atomaders" protzt mit vielen Levels, die letztlich aber wenig Neues bieten.

Wertung: 3 von 5

Bankshot Billiards

Genre: Sportspiel
Preis: 15 Euro
Demo: 150 Sekunden Spielzeit, kein Live

Der Name ist Programm, hier findet Ihr alle gängigen Billard-Varianten: Die spielt Ihr ohne große Mätzchen aus der Vogelperspektive gegen CPU-Gegner oder via Xbox Live mit menschlichen Kontrahenten. Einblendbare Hilfslinien erleichtern das korrekte Zielen, für Grübler sind knifflige Standardsituationen spielbar, bei denen z.B. bestimmte Kugeln nicht getroffen werden dürfen. Das alles funktioniert technisch einwandfrei, ist aber letztlich arg unspektakulär umgesetzt.

Wertung: 2 von 5



XB Hier das Hauptmenü von "Xbox Live Arcade", in dem Ihr auch die einzelnen Spielegattungen seht. Alles, was Ihr auf Eure Konsole runtergeladen habt, findet Ihr bequem auf einen Blick im obersten Punkt 'Meine Spiele'.

nus eine Emulation vom Namco-Oldie "Ms. Pac-Man", der in PAL-Regionen fehlt – dafür finden sich bereits ein Dutzend der erhältlichen Spiele in ihrer Demo-Version auf der Scheibe bzw. nach der Erstinstallation auf Eurer Xbox-Festplatte. Alle Titel werden nämlich dort gelagert: Logisch, denn anders könnten diese und spätere Downloads nicht permanent gesichert werden. Insgesamt sind derzeit 16 Spiele verfügbar, die zusammen knapp über 22.000 Blocks Platz belegen. Weitere stehen bereits in den Startlöchern: Zum Redaktionsschluss fand sich z.B. im Betatester-Netz eine putzige Knobelei namens "Dino & Aliens". Einziger Nachteil des Verfahrens: Zwar liegt die Software auf der Konsole, zu deren Start müsst Ihr aber stets die Arcade-DVD einlegen – eine praktische Einbindung ins Dashboard wurde leider nicht vorgenommen.

Spiel auf Knopfdruck

Die Bedienung von "Xbox Live Arcade" ist denkbar einfach: Im Hauptmenü findet Ihr verschiedene Genre-Rubriken, damit Ihr schnell Spiele Eures Geschmacks aufspüren könnt. Daneben stecken im Unterpunkt 'Meine Spiele' alle Titel, die Ihr bereits heruntergeladen habt und bei 'Neuheiten' eben solche, wenn welche verfügbar sind. Jedes Angebot wird durch ein Titelbild und eine kurze Beschreibung vorgestellt, bevor Ihr weitere Schritte ausführt. Der besondere Clou: Ihr könnt stets antesten, ob ein Spiel etwas für Euren Geschmack ist, denn alle Titel lassen sich in einer kostenlosen Demofassung auf die Festplatte kopieren – meist findet sich eine Beschränkung in Form eines Zeitlimits oder stark eingeschränkter Levelzahl, aber für einen guten Ersteindruck reicht's in der Regel allemal. Wollt Ihr danach zugreifen, geht auch das einfach: Per Knopfdruck kommt Ihr zu einer Sicherheitsabfrage, bei deren Bestätigung der Kaufpreis über die Kreditkarte Eures Xbox-Live-Zugangs abgebucht wird – schon seid Ihr stolzer Besitzer der Vollversion.

Das Angebot ist derzeit klar action- und knobellastig, Fans dieser Richtungen werden also mit viel Auswahl beglückt – in den Kästen erfahrt Ihr Genaueres über die einzelnen Spiele. Generell lässt sich sagen, dass kein Totalausfall dabei ist und fast alle Titel mit sinnvollen Extras wie hoch-

XB Per Knopfdruck ladet Ihr Spiele auf Eure Xbox-Festplatte, was je nach Bandbreite und Titel schon mal etwas dauert (oben). Habt Ihr die Demofassung gezockt, werdet Ihr nach dem Ende Eurer Testrunde mit einem Infobildschirm gefragt, ob Ihr die Vollversion freischalten wollt.

Bejeweled

Genre: Geschicklichkeit
Preis: 15 Euro
Demo: drei Levels im Standard-Modus



Wer "Bejeweled" für einen dreisten Abklatsch von "Zoo Keeper" für den DS hält, liegt verkehrt, denn es ist genau andersrum – der jetzige "Arcade"-Download kam auf dem PC deutlich früher. Spielerisch läuft's identisch ab, wie gehabt tauscht Ihr Juwelen so um, dass mindestens drei gleichfarbige in einer Reihe liegen. Das ist ebenso simpel wie motivierend, allerdings fehlt es dem Original auf Dauer mangels alternativer Spielmodi an Abwechslung.

Wertung 

Dangerous Mines

Genre: Denkspiel – Preis: 10 Euro
Demo: fünf Minuten Spielzeit, beschränkte Feldzahl



Jeder PC-Besitzer mit Windows dürfte die Vorlage schon einmal gespielt haben, denn hinter dem anderen Namen versteckt sich ein simpler Abklatsch der Gratis-Beigabe "Minesweeper". Das wäre nicht weiter schlimm – schließlich ist die Idee durchaus unterhaltsam –, würde jenseits der dezent aufgemotzten Optik wenigstens ein Minimum an zusätzlichen Ideen geboten. Ist aber nicht so, was die Sache reichlich dreist und nicht sonderlich kaufenswert macht.

Wertung 

Feeding Frenzy

Genre: Geschicklichkeit
Preis: 10 Euro
Demo: zehn Minuten Spielzeit



Als putziger Fisch schwimmt Ihr unter Wasser durch die Gegend und fresst alles, was kleiner ist als Euer Alter Ego. Gleichzeitig hütet Ihr Euch vor größeren Artgenossen, bis Ihr mittels fleißiger Nahrungsaufnahe so weit wachst, dass Ihr überlegen seid. Ein paar Extras und im späterem Verlauf andere steuerbare Fische sorgen für eine Prise Abwechslung. Allerdings müsst Ihr stets ganz von vorne beginnen, was immer eine Weile dauert. Nett, aber reichlich belanglos.

Wertung 

Fuzzee Fever

Genre: Geschicklichkeit
Preis: 10 Euro
Demo: fünf Minuten Spielzeit, kein Live



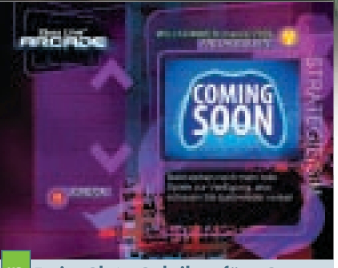
Auch hier hantiert Ihr mit Blöcken, die farblich zusammen passen müssen – aber mit einer Prise Tiefgang: Die bald knifflig werdenden Puzzles erfordern gezielte Aktionen, wenn Ihr z.B. Steine durch Würfe an mehreren Formationen vorbeijagt oder einen Klotz flott transportiert, bevor er sich ganz auflöst. Neben der Solo-Knobelei sorgen launige Mehrspieler-Kampfduelle, die zudem via Live ausgetragen werden können, für ordentliche Unterhaltung.

Wertung 

ARCADE



XB Werden neue Titel angeboten, findet Ihr diese ohne längere Suche unter dem Menüpunkt 'Neuheiten'.



XB Freier Platz: Rubriken für z.B. Strategiespiele sind zwar vorgesehen, wurden aber noch nicht gefüllt.

ladbaren Rekorden gut versorgt sind. Vereinzelt könnt Ihr Euch sogar mit mehreren Kumpels zünftige Online-Matches liefern. Technische Wunderwerke dürft Ihr natürlich nicht erwarten, was sich im Grundkonzept der Arcade erklärt: Hier gibt's nun einmal Spiele, die von kleinen Teams in der Regel für den Einsatz zwischendurch konzipiert wurden und ihren Zweck meist ohne großen Technik-Schnickschnack erfüllen.

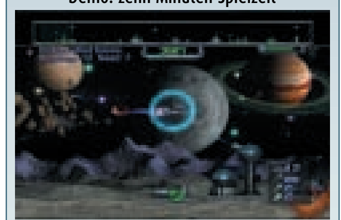
Teurer Spaß?

Soweit die Vorteile der "Xbox Live Arcade", die mit schlüssigem Konzept und ordentlichem Angebot überzeugt – wo liegt also der Haken? Dass Microsoft & Co. ihre Waren nicht umsonst rausgeben, ist nachvollziehbar, doch für viele Spieler dürften die Preisvorstellungen trotzdem eine große Hemmschwelle darstellen. Unter zehn Euro pro Titel läuft nichts, ein paar Hersteller verlangen gar 15 Euro – da schreckt sicher so mancher vor Spontankäufen zurück. Ein niedrigeres Kostenniveau wäre zweifelsohne verlockender gewesen, gerade bei simpleren oder ungewöhnlicheren Spielen.

Fazit: Die Idee der "Xbox Live Arcade" ist eine feine Sache und gut umgesetzt, in der Praxis stellt sich Microsoft aber durch die Preishürde selbst ein Bein. Trotzdem sollten interessierte Online-Spieler durchaus eine Testrunde mit den Demo-Fassungen wagen – zumal einige Spiele auf jeden Fall genügend Spielspaß für die verlangten Summen bieten. *us*

Guardian

Genre: Shoot'em-Up
Preis: 10 Euro
Demo: zehn Minuten Spielzeit

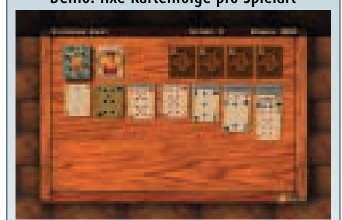


Der moderne "Defender"-Verschnitt könnte angesichts einer Hand voll Extrawaffen und verschiedener Missionsarten überzeugen, wären da nicht unnötige Problemchen. So sehen die detaillierten Hintergründe zwar schick aus, dienen den meist kleinen Feinden aber unfreiwillig als Tarnung. In Kombination mit dem arg kleinteiligen Übersichtsradar und limitierter Munition wird Euch das Leben unnötig schwer gemacht – nur was für ausdauernde Baller-Fans.

Wertung 

Hardwood Solitaire

Genre: Denkspiel
Preis: 10 Euro
Demo: fixe Kartenfolge pro Spielart



Ähnlich wie bei "Dangerous Mines" findet Ihr das Vorbild gratis im Zubehör-Ordner von Windows. Wenigstens werden tonnenweise alternative Spielvarianten mitgeliefert und Neulinge von der akzeptablen Hilfe in die Geheimnisse des Kartenlegens eingewiesen, aber das war's dann auch schon – sieht man von der Möglichkeit ab, das Ganze von eigenen Soundtracks unterlegen zu lassen. Fazit: Der bislang wohl obskurste "Arcade"-Vertreter.

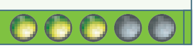
Wertung 

Marble Blast

Genre: Geschicklichkeit
Preis: 10 Euro
Demo: sechs von 94 Levels



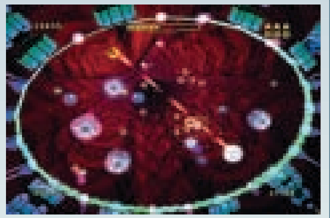
Ähnlich wie bei "Super Monkey Ball" kullert Ihr eine Murmel über mehr oder weniger komplexe Hinderniskurse zum Ziel, allerdings steuert Ihr das Spielgerät nicht durch Kippen des Bildes, sondern direkt. Verschiedene Extras sowie die Möglichkeit zu springen, sorgen für abwechslungsreiche Puzzles. Weniger schön sind dagegen die latent bockige Kamera und das unattraktive Neon-Design. Wer sich damit anfreunden kann, hat eine Weile zu murmeln.

Wertung 

Mutant Storm

TIPP DER REDAKTION

Genre: Shoot'em-Up
Preis: 10 Euro
Demo: sieben von 89 Levels



Jeff Minter wäre stolz darauf: Die flotte Ballerei übernimmt die Steuerung des Spielhallenklassikers "Robotron 2084" (mit einem Stick lenken, mit dem anderen unabhängig ballern) und veredelt die hektisch-rasante Action mit farbenfrohem, psychedelischem Design. Hardcore-Zocker freuen sich über 89 kurzweilige Levels voller fieser und variantenreicher Feinde. Schade nur, dass der Coop-Modus des PC-Originals fehlt und die Soundkulisse sich auf Ballergeräusche beschränkt.

Wertung

Ricochet: Lost Worlds

Genre: Geschicklichkeit
Preis: 10 Euro
Demo: zehn Minuten Spielzeit

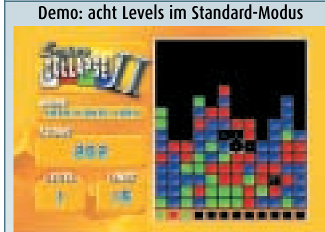


Hier standen sichtlich "Breakout" und "Arkanoid" Pate, dazu gesellen sich eine Reihe eigener Ideen: So ist die Abprallrichtung des Balles nicht rein vom Einfallswinkel abhängig – die runde Oberfläche des Schlägers hat gehörigen Einfluss darauf. Die Levels sind optisch ansprechend gestaltet und weisen oft knifflige Stein-Formationen auf. Eine höhere Wertung verhindert aber die etwas schwammige Steuerung, welche nicht so intuitiv von der Hand geht wie gewünscht.

Wertung 

Super Collapse! 2

Genre: Geschicklichkeit
Preis: 10 Euro
Demo: acht Levels im Standard-Modus



Dieser Klötzchenpuzzler arbeitet nach dem Prinzip, dass Ihr auf die Steine in einer Formation klickt und alle benachbarten der gleichen Farbe verschwinden. Im Standard-Modus rücken stets neue Blöcke von unten nach, alternative Varianten fügen auch von oben Spielmaterial hinzu oder fordern mit fix vorgegebenen Knobelsituationen. Zwar wären ein Duell-Modus und hübschere Optik wünschenswert gewesen, aber für Solo-Zocker ist's ein netter Spaß.

Wertung 

ThinkTanks

Genre: Action
Preis: 10 Euro
Demo: fünf Minuten Spielzeit, kein Live



Die simple Third-Person-Ballerei versetzt Euch in einen kleinen Panzer, mit dem Ihr über detailarme Hügel-Landschaften rauscht und andere Vehikel abknallt. Dem simplen Spielablauf fehlt es an Abwechslung, die wenigen Extras helfen kaum. Gegen die Deathmatch-Modi kommerzieller Vollpreisprodukte ist "ThinkTanks" chancenlos – lediglich die Möglichkeit, zu sechst online anzutreten, hat dank geringem Bandbreitenanspruch mehr Reiz.

Wertung  

Zuma

TIPP DER REDAKTION

Genre: Geschicklichkeit
Preis: 15 Euro
Demo: fünf Minuten Spielzeit



Ihr dreht in der Bildschirmmitte eine Figur, und verschießt farbige Kugeln. Auf festgelegten Bahnen läuft unaufhaltsam eine Ballkette auf Euch zu, die Ihr nur auflösen könnt, wenn Ihr jeweils drei gleichartige zusammenfügt. Wem die Idee bekannt vorkommt: Selbiges gab es in der Spielhalle bei "Puzzloop" und auf der PSone mit "Ballistic". "Zuma" bietet aber dank intelligenter Extras und den gewitzten verschiedenen Spielfeldern noch eine Menge mehr.

Wertung 

MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Marke Eidos bleibt bestehen



Trotz der Übernahme des Lara-Croft-Mutterhauses durch die englischen Konkurrenten SCi bleibt der Markenname Eidos erhalten und wird sogar gestärkt. Denn unter Eidos werden in Zukunft nicht nur "Hitman"- oder "Tomb Raider"-Fortsetzungen veröffentlicht, sondern auch sämtliche SCi-Produkte wie neue Teile der "Conflict"-Reihe oder "Total Overdose". Vor allem in den USA versprechen sich die Manager hiervon Vorteile – schließlich ist Eidos die bekanntere und klangvollere Marke (eine ähnliche Strategie verfolgte Infogrames mit dem Kauf der Atari-Rechte). Zudem sollen SCi-Spiele, die bislang von verschiedensten Publishern wie Ubisoft oder Take 2 halbherzig veröffentlicht wurden, von Eidos' europäischem Distributionsnetzwerk profitieren. Eine Belebung des Geschäfts hat SCi übrigens dringend nötig: Bei nur einem veröffentlichten Titel ("Constantine") haben die Engländer im ersten Finanz-Halbjahr etwa 4,2 Millionen Euro Verlust gemacht.

Turbulenzen bei Atari

Obwohl Atari mit Produkten wie "Matrix: The Path of Neo" oder "Test Drive Unlimited" auf der E3 einen guten Eindruck gemacht hat, darf man sich über die Zukunft der Traditionsmarke den Kopf zerbrechen. In der zweiten Juni-Woche schmiss Atari-Präsident James Caparro aus heiterem Himmel seinen Job hin – nach nicht mal sieben Monaten. Selbst Bruno Bonnell, Chef des Mutterhauses Infogrames, wurde von der Kündigung überrascht, er übernahm kommissarisch Caparros Position. Die Börse quittierte das Ganze mit einem um 22% nachlassenden Aktienkurs. Auch die neuen Zahlen für das vergangene Quartal stimmen nur bedingt positiv: Bei 62,7 Millionen Dollar Umsatz hat Atari 9,1 Millionen Miese gemacht (allerdings waren's im Vorjahreszeitraum 17,3 Millionen). Bonnells Genesungsplan setzt nun auf Klasse statt Masse: Im kommenden Geschäftsjahr sollen weniger und dafür bessere Titel erscheinen. Zudem wird das interne Kindersoftware-Studio Humongous Entertainment geschlossen oder verkauft.



Erfolge und Erwartungen bei Ubi

Im endgültigen Geschäftsbericht hat Ubisoft die erwarteten Zahlen bestätigt: Im Geschäftsjahr 04/05 stiegen die Verkäufe um 8% auf 538 Millionen Euro, der Nettogewinn bezifferte sich auf 27,2 Millionen Euro. Interessanter sind allerdings die Zukunftsprognosen, die Ubisoft in einer Präsentation für potenzielle Investoren anstellt: Fürs nächste Geschäftsjahr spekulieren die Franzosen auf über 600 Millionen Umsatz und 30 Millionen Gewinn, allerdings spielt dabei nur die Xbox 360 als Next-Gen-Konsole eine Rolle. Die Veröffentlichung der PS3 in den USA erwartet Ubisoft für den Herbst 2006, in Europa kalkulieren sie mit einem 2007er-Start. Den Start von Nintendos Revolution sieht Ubi im 4. Quartal 2006.



Wann kommen die neuen Konsolen von Sony und Nintendo? Im Bild die Einschätzung von Ubisoft.

NACHSPIEL

HOLLYWOODS NEUE HELDEN

Nachdem in den vergangenen Jahren amerikanische Superhelden im Dutzend von der Filmindustrie durchgenudelt wurden, sind nun Videospiel-Figuren und -Marken in das Visier der Studios geraten. Was bei diesem Trend – abgesehen von der Einfältigkeit der Drehbücher und der häufigen schauspielerischen Mittelmäßigkeit – am meisten überrascht, ist, wie wahllos man sich aus dem Videospiel-Universum bedient. Ob "Hitman", "House of the Dead", "Far Cry" oder "Postal" – all diese Spiele wurden nicht ob eines mitreißenden, brillant konstruierten und einmaligen Plots berühmt. Sie selbst sind bereits inspiriert von der Leinwand und bestehen aus B-Movie-Versatzstücken, weisen deren Stereotypen und Ästhetik auf. Man darf sich also nicht wundern, wenn am Ende dieser Recycling-Kette Film-Spiel-Film ein ausgelutsches, schwachbrüstiges, wiedergekäutes Unterhaltungs-Produkt steht, das ebenso schnell konsumiert wie vergessen ist. Wozu aufregen? Man muss sich den Unsinn ja nicht antun! Richtig, aber eine kritische Anmerkung sei erlaubt: Es darf bezweifelt werden, dass ein fragwürdiges filmisches Ausschlachten von Videospiel-Lizenzen der gesellschaftlichen Anerkennung des Mediums dienlich ist. Aber vielleicht ändert sich das ja ein bisschen mit den Filmen zu den Bestseller-Serien "Halo" und "Dead or Alive" – schließlich stehen hier Marken auf dem Spiel, deren guter Ruf unbezahlbar ist und die Zukunft einer Konsole definieren.



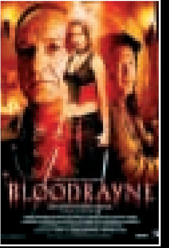
90 Millionen PS2 im Markt

Laut Sony Computer Entertainment wurde Anfang Juni die Marke von 90 Millionen ausgelieferten PS2-Konsolen erreicht. Die meisten PS2s gibt's in den USA und Kanada (36 Millionen), danach kommen die PAL-Gebiete (Europa und Australien) mit 32 Millionen, der Rest steht in asiatischen Haushalten. Die 90 Millionen wurden fünf Jahre und drei Monate nach der Erstveröffentlichung der Konsole erreicht, die erste Playstation brauchte fürs gleiche Ergebnis zweieinviertel Jahre länger. Von der schlanken PS2 haben die Japaner übrigens bereits über 16 Millionen Geräte in den Handel gebracht.



Neues aus Bollywood

Der deutsche Film-Regisseur und -Produzent Uwe Boll verfilmt anscheinend wahllos jedes Computerspiel, dessen Lizenz er habhaft werden kann. Nachdem er in den vergangenen zwei Jahren "House of the Dead" und "Alone in the Dark" mit zweifelhaftem Erfolg auf die Leinwand brachte und gerade "Bloodrayne" produziert, steckt Boll laut der Internet-Filmseite Dark Horizons in Verhandlungen für eine Umsetzung von "Postal". Das PC-Spiel von 1998 und sein Nachfolger von 2003 sind äußerst geschmacklose Gewaltorgien, die für reichlich Diskussion bei Spielern, Eltern und Behörden gesorgt haben – für den Trash-Faktor eines möglichen "Postal"-Films ist also gesorgt. Übrigens will Boll uns schon bald mit noch viel mehr Spiel-Filmen beglücken: "Dungeon Siege" befindet sich in der Vorbereitung, "Hunter: The Reckoning", "Fear Effect" und "Far Cry" sind angekündigt.





+++ MMO mit Superman & Co: Sony Online Entertainment hat sich die Rechte an Online-Multiplayer-Spielen im DC-Comic-Universum gesichert. Ab 2007 sollen Batman, Superman, Wonder Woman und andere Superhelden auf PC und Next-Gen-Konsolen Online-Abenteuer bestehen. **+++ Wachstum bei Vivendi:** Zum dritten, aber wohl nicht letzten Mal in diesem Jahr hat Vivendi Universal Games zugeschlagen. Nach Radical und den Swingin' Ape Studios wurden nun die englischen Swordfish Studios ("Cold Winter") dem Konzern einverleibt. **+++ Triple-XXX wird Auftragskiller:** Action-Star Vin Diesel soll in der Leinwand-Adaption der populären Eidos-Reihe "Hitman" die Hauptrolle übernehmen. **+++ Master Chief in Hollywood:** Auch von "Halo" wird es eine Filmumsetzung geben, die 2007 ins Kino kommen soll. Das Drehbuch stammt von Alex Garland ("The Beach", "28 Days Later"), produziert wird die SciFi-Schlacht von Universal und 20th Century Fox. **+++ "DoA"-Film auf dem Weg:** Noch'n Videospielfilm – Tecmo ließ verlautbaren, dass die Dreharbeiten für den "Dead or Alive"-Streifen begonnen hätten, in den die deutsche Constantin Film 30 Millionen Dollar investieren will. Regisseur ist Cory Yuen ("Romeo Must Die").

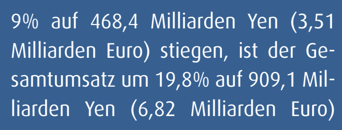


Kleiner Bildschirm, große Auswahl

Sony Pictures und 20th Century Fox wollen den europäischen Start der Playstation Portable mit einer bunten Mischung von Hollywood-Filmen auf UMD unterstützen. Sony wird Anfang September 16 Titel bringen, darunter "Spider-Man 2", "Hitch" und "Hellboy", zudem ist für etliche Filme die zeitgleiche Veröffentlichung auf DVD und UMD geplant – "xXx 2 – The next Level" macht hier den Anfang. Fox bringt zum PSP-Start Action-Streifen wie "I, Robot" oder "Alien vs. Predator" sowie den SciFi-Kult "Alien". Wie viel die Film-UMDs kosten sollen, wurde allerdings noch nicht bekanntgegeben.

Japanischer Spielemarkt schrumpft

Nach einem Bericht des Verbandes CESA (Computer Entertainment Supplier's Association) ist im vergangenen Jahr der Umsatz der Spieleindustrie in Japan zurückgegangen – ein Trend, der seit den Playstation-Spitzenzeiten 1997 anhält. Obwohl die Software-Verkäufe um 9% auf 468,4 Milliarden Yen (3,51 Milliarden Euro) stiegen, ist der Gesamtumsatz um 19,8% auf 909,1 Milliarden Yen (6,82 Milliarden Euro) zurückgegangen. Schuld ist ein 37,4-prozentiger Einbruch bei den Hardware-Verkäufen, der auf Konsolen-Knappheit, fallende Preise und Marktsättigung zurückzuführen sei. Außerdem hätte die Veröffentlichung von Nintendo DS und Sony PSP zum Jahresende nicht mehr viel an den 2004er-Ergebnissen ändern können. Nun hoffen CESA-Chef Kenzo Tsujimoto bzw. die japanische Spieleindustrie auf die nächste Konsolengeneration.



Die japanische Entwickler-Top-10

Die Videospielzeitschrift Weekly Famitsu hat die Top 10 der erfolgreichsten Entwickler in Japan veröffentlicht. Ausschlaggebend sind die Software-Verkäufe im Jahr 2004.

1	**Game Freak**	**3.999.760**	**3**	**Pokémon Feuerrot/Blattgrün**
2	**Nintendo**	**3.558.079**	**13**	**NES Classics**
3	**Level 5**	**3.231.288**	**1**	**Dragon Quest 8**
4	Capcom	2.244.576	9	Onimusha
5	Konami	1.867.314	3	Winning Eleven 8
6	Omega Force	1.696.286	3	Samurai Warriors
7	ArtePiazza /Matrix	1.611.155	1	Dragon Quest 5
8	Namco	1.059.371	6	Ace Combat 5
9	Sammy	902.105	1	Jissen Pachislot Hisshouhou
10	Hudson	833.318	2	Mario Party 6

PS2-Edelmetall jetzt billiger

Seit Mitte Juni hat SCED die Preise für seine Platinum-Spiele um ein Drittel gesenkt. Statt 29,95 Euro kosten die Sony-Spiele in der Zweitverwertung jetzt nur noch 19,95. Und zwar alle: Von "Formel Eins 2004" über "Killzone" bis "Tekken 4". Und wer den ganzen Kram schon hat, darf sich mit den brandaktuellen Platinum-Neuauflagen "Jak 3", "Ratchet & Clank 3" und "WRC 4" vor Sonnenbrand schützen.





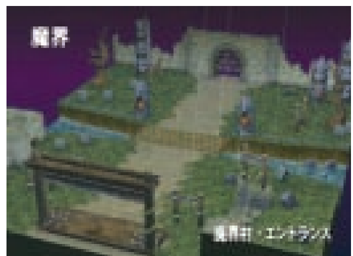




OVERSEAS

Namco X Capcom





PS2 Humorvolle Keilereien vor historischem Panorama: Links genießt Ihr den Blick auf den "Tower of Druaga" und rechts auf die "Ghosts 'n Goblins"-Festung.



PS2 Helden mit Gleiter und Kanone sind mobiler und zielen aus sicherer Entfernung: Bei Distanzangriffen blockt man mit Verzögerung, der Bildschirm ist geteilt.

Mit "Street Fighter" regiert Capcom die Welt der Bitmap-Keilereien, aber im dreidimensionalen Dojo hat Namcos "Tekken" die Nase vorn: Deshalb schlugen sich die Helden beider Entwickler in "Namco vs. Capcom" die Köpfe ein, doch jetzt scheint der Zwist ausgestanden. Bei "Namco X Capcom" kreuzen sich die Wege der schlagkräftigen Helden, freundschaftlich eilen sie einander zu Hilfe. Mit dabei sind aber nicht nur Figuren aus berühmten Prügelspielen wie Mitsurugi, Taki und Chun Ling, auch Rollen- und Actionspieler entdecken bekannte Gesichter: "Xenogears"-Fans treffen Shion, Momo und KOS-MOS, während sich "Tales of Destiny"-Jünger über Auftritte von Stahn und Rutee freuen. Neben "Klonoa" und dem Serv-Bot aus "Mega Man Legends" gibt's auch Figuren, die Euch weniger bekannt sein dürften: So entstammen Sandra and Koakuman "The Legend of the Valkyrie", das es leider nicht in den Westen schaffte. Sehenswürdigkeiten und alte Bekannte erwarten Euch auch am Ort des Geschehens: Ihr besucht etwa die Burg aus "Ghosts 'n Goblins" und vertrimmt deren Skelette oder die grünen "Tales"-Schleimer.

Strategie-Arenen

Die sind Euch völlig unbekannt? Egal, jetzt könnt Ihr Euch mit ihnen anfreunden: Monolith verpackt die Action-Strategie in kleine Episoden, die Ihr in vorgegebener Reihenfolge spielt. So muss Mitsurugi in der japanischen Festung die Seelenklinge gegen Monster und Zauberer verteidigen, während sich Stahn und Rutee am Fuße des "Tower of Druaga" mit dem Joker anlegen. Die vielen Dialoge und die umfangreichen Texteinblendungen könnt Ihr zum Glück abkürzen, ohne intensive Japanisch-Kenntnisse versteht Ihr die Handlungen leider nur grob. Letztendlich ballen zwei Teams die Fäuste, dann findet Ihr Euch in der Arena wieder: Wie in anderen Strategiespielen ziehen die Figuren abwechselnd über die quadratischen Felder, Zahlen über den Köpfen von Monstern und Schützlingen verraten die Reihenfolge. Ihr dürft je nach Held und Bewaffnung aus unterschiedlicher Entfernung angreifen, Zauber beschwören und die Ausrüstung Eurer Schützlinge kontrollieren – die strategischen Möglichkeiten sind begrenzt, zumal natürliche Deckung keine Rolle spielt. Wichtig sind vor allem eine ordentliche Formation und gutes Teamwork: Wenn sich Eure Helden die korrekten Feinde vornehmen, habt Ihr die Schlachtfelder schnell unter Kontrolle.

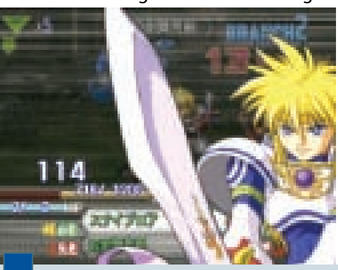
Schlagabtausch

Durch die Fights könnt Ihr Euch nicht einfach durchklicken, denn bei jedem





PS2 Prügelhelden beim Plausch: Leider sind sie nur in den Kämpfen animiert.





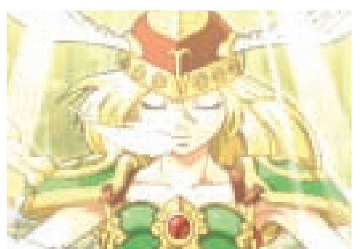


PS2 Das "Tales of Destiny"-Team dreht auf: Bei den Superattacken werden Manga-Bilder eingeblendet (links), dann entfesselt der Held eine mächtige Combo (Mitte). Zuletzt schleudert er den Feind in die Luft, um ihn per Uppercut zu flambieren (rechts).



PS2 Blocken spielt sich wie ein Reaktionstest: Drückt im rechten Augenblick das eingeblendete Steuerkreuzkommando, dann vermeidet Ihr Folgetreffer.

PS2 Im Dojo trainiert Ihr mit einer Holzpuppe: Hier könnt Ihr das Juggle-Timing und die besten Combos ausloten sowie den Einsatz von Supermanövern trainieren.







PS2 Und noch eine Superattacke im Detail: Während der Combo rattert der Counter auf den Bildschirm, außerdem werden ergatterte Boni wie 'Damage Up' und der Erfahrungsmultiplikator eingeblendet – fleißige Schläger horten Belohnungen!

Angriff sind Prügelkünste gefragt: Zunächst landet Ihr in einem Statusbildschirm, in dem Ihr die Manöverkombination Eures Schützlings kontrolliert – zwei bis drei Schläge blinken, diese erweisen sich im folgenden Match als besonders wirkungsvoll. Beim Action-Kampf dürft Ihr voll reinhauen, denn der Verteidiger kann sich nicht wehren: Je nach Erfahrung des Gegners habt Ihr mehrere Niederschläge – Ihr könnt ihn also z.B. dreimal mit dem Schwert pieksen oder drei mächtige Combos ansetzen. Manche Helden kämpfen außerdem im Team und wechseln à la "Tekken Tag". Wie in 2D-Keilereien üblich, sammelt Ihr spirituelle Energie, die Ihr für Manga-geschmückte Superattacken spart. Außerdem klappen mit korrektem Timing auch Juggle-Combos, bei denen der Gegner immer wieder in die Luft geschleudert wird. Für solche Tricks sowie die Nutzung der eingeblendeten Tastenkombinationen kassiert Ihr Boni: Folgetreffer gelingen härter, Ihr erhaltet mehr Erfahrungspunkte und die Feinde überlassen Euch Schmuck und Kleidung.
In der Defensive wählt Ihr im Statusbildschirm dagegen die geplante Abwehr: Beim Block müsst Ihr vorgegebene Steuerkreuzkommandos drücken, Ihr dürft aber auch die Flucht ergreifen und nahe Kumpane den Schaden einstecken lassen – das kostet aber Superenergie. Erfahrene Helden lernen außerdem den Counter, mit dem sie den Angriff in eine eigene Offensive verwandeln.

PS2 Trotz Nippon-Texte bedienbar: Das Statusmenü zwischen den Episoden.

Kampfkunstzubehör

Nach dem Sieg wird abgerechnet: Jetzt kontrolliert Ihr die Kriegsbeute, um die Kämpfer mit der eroberten Ausrüstung zu optimieren – so macht der Dash-Ring den Helden schneller, mit anderen Utensilien sammelt er etwa mehr Superenergie oder Erfahrung. Im Laufe der Handlung öffnet sich auch ein Laden, in dem Ihr mit Ausrüstung handelt: Die Namen könnt Ihr zwar nicht lesen, aber ein Infokasten verrät die Wirkung auf den Träger. Eure Schätze behaltet Ihr auch nach dem Abspann, dann entdeckt Ihr auch ein Casino: "Namco X Capcom" ist zum mehrfachen Durchspielen konzipiert, bei späteren Partien erwarten Euch kräftigere Recken – ohne Verständnis der Dialoge und Namen wird Euch allerdings einmal völlig reichen. Taktisch erfordert die Strategiekeilerei nur mittelmäßige Feldherrenkünste und ohne anständige Gegenwehr werden auch bald die Kämpfe spielerisch etwas eintönig – zum Glück wechseln sich die Figuren häufig ab. *oe*



PS2 Allein gegen die Übermacht? Keine Bange, im Laufe einer Episoden-Handlung treffen überraschend weitere Helden und Monster auf dem Schlachtfeld ein.

Genre: Action-Strategie
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Monolith, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr.Scan, DTS

Namco X Capcom

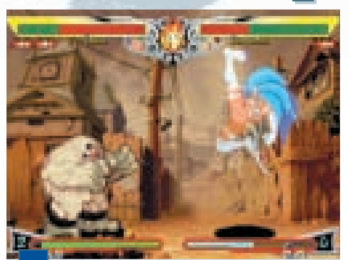
Playstation 2 **72%** Spielspaß

Neuartiger Mix aus Keilerei und Strategie, leider sind beide Elemente etwas zu simpel geraten.

Vampire: Darkstalkers Collection



PS2 Luxushintergründe: Der paffende Lokführer fährt Euch direkt in die Hölle.



PS2 Felicia zeigt viel Haut – doch das lässt Sasquatch ziemlich kalt.

Drei Jahre nach dem unerwarteten und enormen Erfolg von "Street Fighter 2: The World Warrior" erweiterte Capcom sein 2D-Prügeluniversum mit dem ersten "Darkstalkers"-Titel (in Japan "Vampire"). Damit führte der Weg weg von menschlichen Helden wie Ryu und Chun-Li hin zu monströsen Gestalten der Finsternis. Doch eines haben Ken & Co. mit den Nachtwandlern gemeinsam: Beide Seiten prügeln mit Feuerbällen und anderen Superschlägen, welche der Spieler via Viertelkreis-Drehungen oder ähnlichen Steuerkreuz-Kombinationen ausführt. Doch den blutrünstigen Königen der Dunkelheit war außerhalb Japans kein Erfolg beschert und nur wenige der ingesamt fünf Serien-Ableger erblickten in Europa das Tageslicht. Da haben es Prügelfreunde mit einer japanischen Playstation 2 weitaus besser: Denn die greifen nun auf die kürzlich erschienene komplette Kollektion der obskuren Balger zurück ("Vampire", "Vampire Hunter 1-2" sowie "Vampire Savior 1-2").

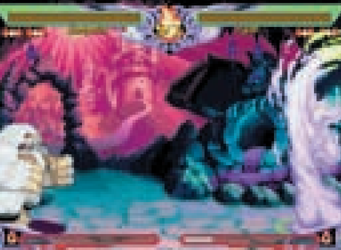


PS2 Bulleta fährt scharfes Geschütz auf: Nicht nur die Specials sind in "Darkstalkers" irgendwie anders. Denn in (fast) allen Episoden kämpft der Gewinner mit seiner Lebensenergie weiter. Ergo geht das Duell solange, bis zwei Energiebalken verbluten.

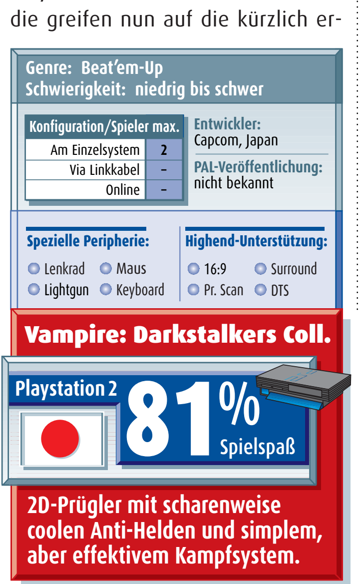
Blutsaugende Prügler

Im Gegensatz zu der PSP-Variante "Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower" oder "Hyper Street Fighter" mixt Capcom nicht die Kampfstile der einzelnen Titel zusammen, sondern spendiert Euch alle Prügler in originalgetreuen Automatenadaptionen. So verfolgt Ihr die grafische und kämpferische Evolution von Sukkubus Morrigan oder Vampir Demitri und freut Euch auf die Einführung von neuen Bösewichten wie Stechbiene Q-Bee oder dem Feuergott Pyros. Anfänger exerzieren ihre magischen Superschläge und taktischen Verteidigungsmanöver im Trainings-Modus durch – seltsamerweise wählt Ihr selbst gegen CPU-Gegner Euren Widersacher mit dem zweiten Pad-Port aus. Erfreulicher erweisen sich dagegen die kaum vorhandenen Ladezeiten und die Möglichkeit, via Reset-Kombination von einem Spiel zum anderen zu wechseln. Ferner ergötzen sich Fans an einer aussagekräftigen Bildergalerie. Doch insgesamt mangelt es der Kollektion an freispielbaren Boni. 2D-Beat'em-Up-Liebhaber schreckt dies nicht ab: Denn die unterschätzte Kampfserie überzeugt ab dem dritten Teil mit einem ausgeklügelten Kampfsystem, welches jedoch nicht die Komplexität von "Street Fighter Alpha 3" oder "King of Fighters 98" erreicht. Dafür glänzt die "Darkstalkers"-Serie mit mystischen und wunderschön gezeichneten Hintergründen, faszinierend geschmeidigen Animationen und einer einzigartig romantisch-bösen Kämpfertruppe. Ergo toben sich Profis an oben genannten Beispielen oder "Guilty Gear XX #Reload" aus, während Einsteiger und Liebhaber von 2D-Raufereien zubeißen. *rf*





PS2 Witzige Animationen der Sonderklasse. Victors Hirn staunt beim monströsen Jedah-Anblick (links) und Pyrons Feuerpracht verängstigt den eisigen Sasquatch (rechts).



Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis schwer

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

Vampire: Darkstalkers Coll.

Playstation 2 – 81% Spielspaß

2D-Prügler mit scharenweise coolen Anti-Helden und simplem, aber effektivem Kampfsystem.





GESTERN · HEUTE · MORGEN

Features: Spieleserien im Wandel, Videospiel-Messen, Rückkehr der Knobelspiele **Next Level:** Entwickler-Statements zu NextGen **Web-Tipp:** Kostenlose Ballereien **Retro:** Philips CD-i, Sexy Arcade-Spiele **Retro-Anzeige:** Block Out

Heft im Heft

SHOW TIME

E3, Tokyo Game Show, ECTS, Games Convention & Co.:
Die wichtigsten, größten und spektakulärsten Videospiel-Messen

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.

SERIENKILLER

VOM JUMP'N'RUN ZUM EGO-SHOOTER: WENN ERFOLGSSERIEN DURCH EINSCHNEIDENDE DESIGNÄNDERUNGEN IHREN ZWEITEN FRÜHLING ERLEBEN ODER GNADENLOS BADEN GEHEN.

Als Entwickler hat man es nicht immer leicht: Wenn Presse und Käuferschar unter der Flut von nahezu inhaltsgleichen Updates ächzen, wird den kreativen Köpfen schnell Einfallslosigkeit vorgeworfen. Dazu stempelt der gemeine Zocker – nicht immer zu Unrecht – den verantwortlichen Publisher als profitgeilen Sündenbock ab. Wird beim ersehnten Nachfolger hingegen das Spielkonzept umgemodelt, ist das Gezeter meist ebenso groß – "Wären die nur beim bewährten Design geblieben!"

Ebenso können radikale Kursänderungen oder der Wechsel des Programmiererteams positive Trends bewirken und einer Serie neues Leben einhauchen. Welche Fortsetzungen die MAN!AC-Tester in Lobeshymnen priesen, welche Videospiel-Schuster besser bei ihren Leisten geblieben wären und welchen Helden sich aufgrund Spielprinzip-Änderungen bald der Polygonkopf dreht, erfahrt Ihr auf diesen Seiten. *ms*

DINO CRISIS


Dino Crisis

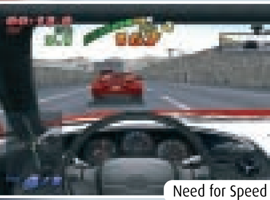

Dino Crisis 2


Dino Crisis 3

Von bösen Zungen als "Resident Evil" mit Dinosauriern bezeichnet, fesselte die ausgewogene Action-Rätsel-Mischung Hobbyarchäologen weltweit. Anstatt der vorgerenderten Hintergründe des Zombie-Vorbilds spielte sich die Dinojagd in Echtzeitumgebungen ab – hübsche Kameraschenks und Zooms lockerten die festen Perspektiven auf. 'Schluss mit der Kopfarbeit' war das Motto von "Dino Crisis 2": Non-Stop-Action sowie ein durchdachtes Combosystem toppten den Vorgänger und trugen zum Aussterben der virtuellen Riesenechsen bei. Dass Dinos nicht in den Weltraum gehören, wurde im dritten, Xbox-exklusiven Ausflug deutlich: Eine katastrophale Kamera und frustrierende Sprungeinlagen machten "Dino Crisis 3" zum Geduldsspiel.

NEED FOR SPEED


Need for Speed


Need for Speed 3: Hot Pursuit


Need for Speed: Hot Pursuit 2


Need for Speed Underground 2



Während das auf der Flopkonsole 3DO debütierte und später für Playstation und Saturn umgesetzte Erstlingswerk mit schicker Optik und simulationslastiger, leicht träger Steuerung gefiel, verspielte der Nachfolger den erworbenen Kredit durch technische Mängel und übertrieben arcadelastige Highspeed-Rennen, welche aber in "Need for Speed 3: Hot Pursuit" von spannenden Verfolgungsjagden mit der Polizei und Nachtfahrten abgelöst wurden und wiederum im vierten Aufguss, der sich am Dritten orientierte, durch mehr Realismus und sehr detaillierte Boliden aufgewertet wurden, nur um anschließend das "V-Rally"-Team die ordentliche, aber unspektakuläre "Porsche"-Episode entwickeln zu lassen, die vom sechsten Ableger gefolgt wurde und mit fünfzehn Strecken in Edeloptik sowie aggressiver Polizeikarren PS2 & Co. zum Glühen brachten, bis die Episoden sieben und acht Raserfreunde in die nächtliche Tuningszene entführten und trotz kleinerer technischer Probleme zu den erfolgreichsten Serienablegern wurden. Alles klar?

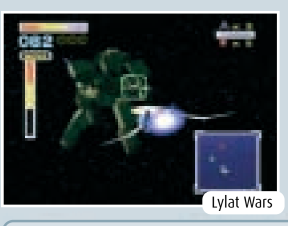
DRIVER

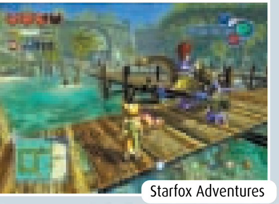

Driver

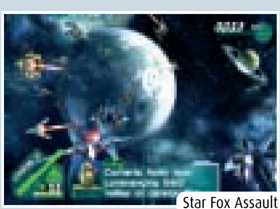

DRIV3R

Auf PSone verzückte der missionsbasierte Raser die versammelte Fachpresse. Packende Verfolgungsjagden in schicker 3D-Optik und authentisches Fahrverhalten der Amischleudern überzeugten auf ganzer Linie. Während Teil 2 das rasante Prinzip fortsetzte, erlitten Serienfans mit "DRIV3R" einen bösen Crash: Die nervenaufreibenden Hetzjagden mit der Polizei wurden durch hakelige Lauf- und Ballermissionen derb ausgebremst. Daneben gab's ein 'Who is Who' technischer Mängel: Ruckelanfälle, KI-Aussetzer, Clippingfehler, Pop-Ups,....

STAR FOX


Lylat Wars

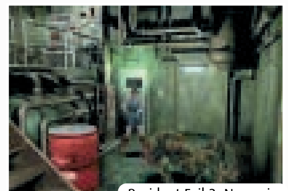

Starfox Adventures


Star Fox Assault

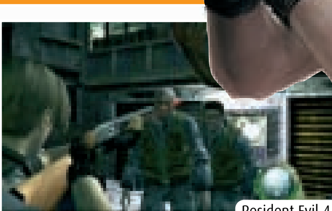
In "Lylat Wars" erlebte der 16-Bit-erfahrene Weltraumfuchs Rumble-Pak-unterstützte Sternenschlachten. Völlige Bewegungsfreiheit und hitzige Deathmatch-Duelle garantierten Lobeshymnen in der MAN!AC. Nicht weniger gelungen der "Zelda"-inspirierte Abenteuerausflug auf dem Würfel: Nur sehr sporadisch unterbrochen von unspektakulären Ballerausflügen, erkundete der Fellträger idyllische Wald- und Meereslandschaften oder knüppelte prähistorischen Feinden den Kampfstab auf die Rübe – bis heute einer der prachtvollsten Cube-Titel. Mehr Tristesse als Pracht lieferte Namco mit "Star Fox Assault" ab: Gefällige Flugeinlagen und nette Angriffsformationen wechselten sich mit unübersichtlichen sowie ideenlosen Landmissionen ab – technisch wie spielerisch nur Mittelmaß.

▶▶ RESIDENT EVIL


Resident Evil


Resident Evil 3: Nemesis

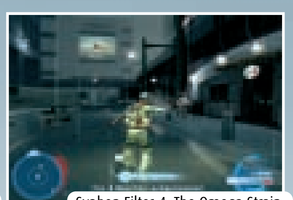
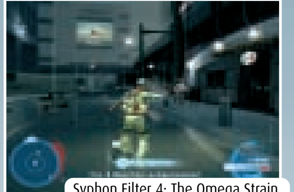

Resident Evil Zero


Resident Evil 4

Was passieren kann, wenn skrupellose Wissenschaftler an gefährlichen Virenstämmen herumbasteln, mussten angstresistente Zocker in "Resident Evil" erfahren. Eingefangen von festen Kameraperspektiven erkundeten Jill Valentine & Co. vorgerenderte, zombieverseuchte Herrenhäuser – dabei blieb das Spieltempo gemächlich. Streng begrenzter Inventarplatz, seltene Speicherpunkte, knifflige Rätsel und dramaturgisch perfekt platzierte Schockmomente ließen den Puls in die Höhe schnellen. Bis zum dritten Teil änderte sich das Erfolgsrezept kaum, in der Gamecube-exklusiven "Zero"-Episode kam Eurem Charakter erstmals ein spielbarer Kollege zu Hilfe. Drastisch hingegen die Neuerungen im jüngsten Aufguss: Nun blickt Ihr dem Helden über die Schulter in die detaillierten Echtzeitszenarien – humanoide Gegner laufen scharenweise vor das niemals ruhende Schrotgewehr. Auch atmospärisch wagte Mastermind Shinji Mikami einen Neuanfang: An die Stelle des unterschwelligen Angstgefühls trat eine permanente Panikstimmung – ständig von der Meute gehetzt, bleibt Euch keine Zeit zur Erholung.

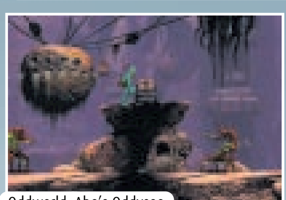
▶▶ SYPHON FILTER

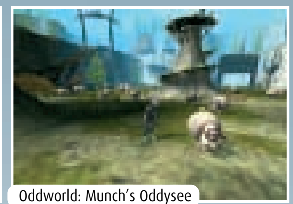

Syphon Filter

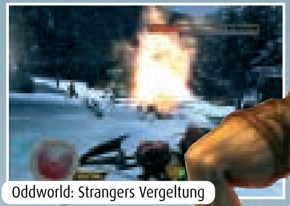


Syphon Filter 4: The Omega Strain

Der Name "Syphon Filter" lässt auch heute noch die Herzen von erwachsenen PSone-Besitzern höher schlagen: Mit 17 Waffen – darunter Giftgasgranaten – gaben schießwütige Action-Abenteurer der Terroristen-Brut Saures. Dank klasse Deathmatch-Variante sowie einer perfekten Mischung aus temporeichen Ballereien und taktischen Finessen kulminierte die Reihe im zweiten Teil, stagnierte im dritten, nur um mit Episode vier eine deftige Bruchlandung hinzulegen: Eine verwirrende 3D-Karte, nicht enden wollender Gegnernachschub und unklare Missionsziele bedeuteten Frust pur.

▶▶ ODDWORLD

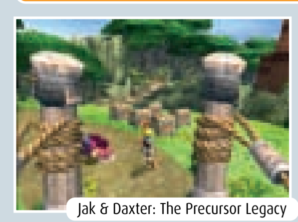

Oddworld: Abe's Oddysee


Oddworld: Munch's Oddysee

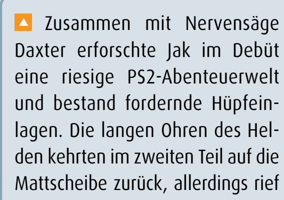
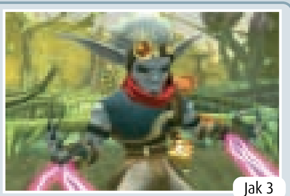

Oddworld: Strangers Vergeltung

In "Abe's Oddysee" fanden Spieler mit Vorliebe für knifflige Sprungeinlagen einen wunderschönen 32-Bit-Jump'n'Run-Knobler. Vorgerenderte 2D-Hintergründe sowie das Fehlen von Scrolling prägten auch den zweiten Ausflug der skurrilen Mudokons, das erweiterte Sprachsystem erleichterte die Kommunikation mit den Bewohnern der flachen Spielewelt. In die Breite gingen die grotesken Burschen erst auf der Xbox: "Munch's Oddysee" verband erneut Knobelelemente mit Hüpfpassagen, konnte aber nicht die Langzeitmotivation der Vorgänger bieten. Mit EA als neuem Partner im Rücken spendierte Exzentriker Lorne Lanning dem Universum mit "Strangers Vergeltung" einen herausragenden Action-Ausflug. Der fließende Übergang von Third-Person-Einlagen und krachender Ego-Ballerei überzeugte ebenso wie das lustig-innovative Lebendwaffensystem.

▶▶ JAK

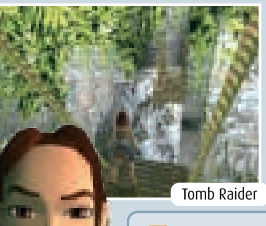

Jak & Daxter: The Precursor Legacy

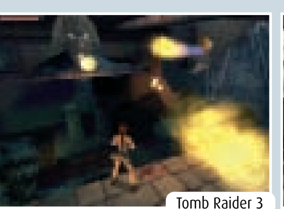

Jak 2: Renegade



Jak 3

Zusammen mit Nervensäge Daxter erforschte Jak im Debüt eine riesige PS2-Abenteuerwelt und bestand fordernde Hüpfeinlagen. Die langen Ohren des Helden kehrten im zweiten Teil auf die Mattscheibe zurück, allerdings rief dies auch lange Gesichter hervor: Langwierige Raumgleiter-Ausflüge und mehr Action-Einlagen machten das ehemalige Jump'n'Run zum Baller-Hüpf-Raser-Cocktail. Dass dieser Trend nicht zwingend negative Spielspaßfolgen haben muss, bewies "Jak 3": Abwechslungsreichere Aufgaben denn je, Jaks Verwandlung in ein düsteres Alter Ego und fantasievolle Szenarien garantierten stolze 89 MAN!AC-Prozent.

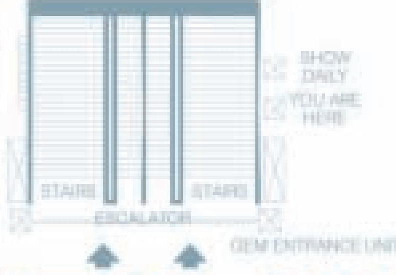
▶▶ TOMB RAIDER


Tomb Raider


Tomb Raider 3


Tomb Raider: Angel of Darkness

Lara Croft – kaum ein anderer Charakter der Videospielwelt brachte es zu derartiger Popularität wie die schicke Polygonlady aus der Core-Design-Feder. Ob "Ärzte"-Video zum Nummer-1-Charthit oder Nacktbilder im WWW – Miss Croft revolutionierte nicht nur das Action-Adventure-Genre. Der innovative Mix aus Forschungsarbeit, Schalterrätseln und Geschicklichkeitsprüfungen wurde zum weltweiten Hit. Die Nachfolger hingegen rückten bleihaltige Action-Einlagen in den Vordergrund, die dritte Reinkarnation markierte dabei den Tiefpunkt. Dass der Trend in Teil 4 und 5 nach oben zeigte, ging am desillusionierten Publikum vorbei – die Dreamcast-Version von "Tomb Raider 4" wurde zum Ladenhüter. Eine hübsche PS2-Wiedergeburt gab schließlich "Angel of Darkness" ab: Mit Kurtis Trent konnte erstmals ein zweiter Charakter gesteuert werden, dafür erhielt die Steuerung das zweifelhafte Prädikat 'dezent vermurkst'.



MENSCHEN, SPIELE, SENS

FÜR UNTERHALTUNGSINDUSTRIE UND VIDEOSPIELFANS SIND SPIELEMESSEN DIE WICHTIGSTEN VERANSTALTUNGEN DES JAHRES: AUF E3, GC ODER TGS ERBLICKT NEUE HARD- UND SOFTWARE DAS LICHT DER ÖFFENTLICHKEIT, ERLEBEN PASSIONIERTE ZOCKER EINEN MEHRTÄGIGEN PIXEL-RAUSCH UND FEIERT SICH DIE BRANCHE MIT ALLER KRAFT SELBST. BEGLEITET UNS AUF EINEN ETWAS ANDEREN MESSE-RUNDGANG.

>>I In ihren ersten zwei Lebensjahrzehnten befand sich die Videospiel-Industrie auf der Suche nach einer eigenen Identität. Die junge Unterhaltungsform saß zwischen allen Stühlen, war der ungeliebte Wechselbalg von Film-, Computer- und Spielzeug-Branche – zu keiner richtig zugehörig und doch nicht schwergewichtig genug, um einen eigenen Industriezweig für sich zu beanspruchen. Die Zeiten haben sich geändert: Videospiele sind in Gesellschaft und Jugendkultur allgegenwärtig, Hard- und Software-Hersteller freuen sich über jährliche Milliardenumsätze. Die Eigenständigkeit der Spieleindustrie zeigt sich auch in der zunehmenden Popularität von Neuheiten- und Verkaufsmessen, die ausschließlich interaktives Entertainment behandeln: Bis in die Neunziger mussten sich Atari, Sega, Electronic Arts & Co. Handel, Presse und Verbrauchern noch als ausgelagerte Anhängsel von Computer- oder Elektronik-Shows präsentieren – heute brechen reine Spielemessen alljährlich ihre Besucher- und Ausstellerrekorde. Auf den weltweit beachteten Videospiel-Veranstaltungen debütieren neue Konsolen, spektakuläre Ankündigungen werden getätigt und Preise oder Veröffentlichungstermine mit viel Tamtam vermeldet. Auf den großen Spielemessen wird knallharte Marktpolitik gemacht, nur wenige Hersteller können es sich leisten, ihr Pulver hier nicht zu verschießen – wer zur E3 und Tokyo Game Show keine Aufmerksamkeit erregt, darf sich auf ein mageres Jahr gefasst machen. Blickt mit uns auf diesen Seiten in die Geschichte und hinter die Kulissen der weltgrößten Videospiel-Shows. *sf* I<<





Natürlich gibt es neben den hier vertretenen Messen noch unzählige weitere, oft nur lokal oder für ein bestimmtes Branchensegment relevante Veranstaltungen, die Spiele zum Thema haben. Die wichtigste Messe für die Entwicklerszene ist die 'Game Developer's Conference', die jedes Frühjahr in Kalifornien stattfindet.

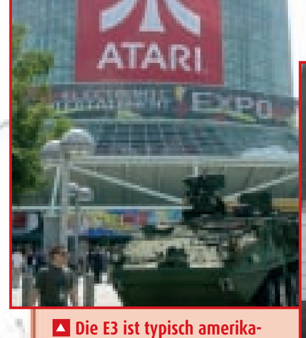


– Die Wichtigste –

Electronic Entertainment Expo

>>I Trotz florierender Geschäfte hatte die nordamerikanische Spieleindustrie lange weder eine eigene Organisation noch eine eigene Produktshow: Unterhaltungssoftware war ein Anhängsel der halbjährlich stattfindenden Consumer Electronics Show – der größten Messe für Heim-Elektronik. Doch mit Gründung des Verbandes IDSA (heute ESA) und zunehmender Unzufriedenheit wegen der mittelmäßigen Behandlung durch die CES-Organisatoren entschied sich die Industrie für das Jahr 1995 zu einem eigenen Auftritt: Die Electronic Entertainment Expo war geboren. Während Sega diese Messe von Beginn an unterstützte, wollte Nintendo der CES die Treue halten – erst nachdem sich immer mehr Firmen für die E3 entschieden, knickte man zähneknirschend ein.

Die erste E3 zementierte einige heute noch gültige Traditionen: Am Vorabend der Messe versuchten sich die Hardware-Hersteller bei Pressekonferenzen mit spektakulären Ankündigungen zu übertrumpfen – da im Lauf der Jahre auch die Software-Firmen auf den Geschmack gekommen sind, darf sich die Presse nun schon an zwei Tagen vor der Messe abhetzen. Im Debütjahr ging der Pre-E3-Punktsieg an Sony: Während Sega einen Saturn-Preis von 399 Dollar verkündete, bestand die

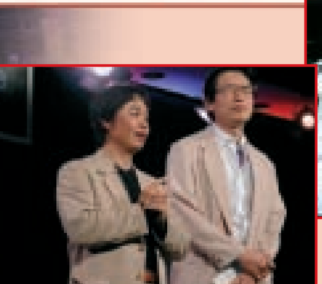


Die E3 ist typisch amerikanisch: Die US-Branche hat weder Berührungsängste mit der einheimischen Kriegsmaschinerie...

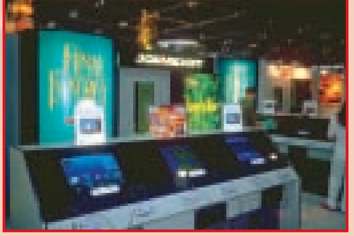


...noch scheut sie vor Geschmacklosigkeiten be Stand- und Spieldesign zurück.

ATIONEN



Ein Stelldichein der Prominenz: Die Pressekonferenzen von Nintendo, Sony und Microsoft.


In den Zeiten vor der E3 traf man sich auf der Winter-CES in Las Vegas

Rede des SCEA-Präsidenten Steve Race aus zwei Worten: 299 Dollar. In den Folgejahren gehörten Konsolen-Preise (bzw. ihre Senkung) stets zu den zentralen Themen der E3-Pressekonferenzen, immer stärker traten aber auch Hardware-Premieren in den Vordergrund: 2003 wurde die PSP enthüllt, 2004 der Nintendo DS, dieses Jahr präsentierte man mit PS3, Game Boy Micro und Revolution gleich drei neue Plattformen.

Lange Tradition haben auch die rauschenden Partys der Hardware-Hersteller, die exzessiven Alkoholgenuss mit exquisiten Veranstaltungsorten, Promis und Live-Acts schmücken. 1995 heizte der aufstrebende Sänger Seal den Nintendo-Gästen ein, bei der Sony-Party ließ sich Michael Jackson blicken. Foo Fighters, Garbage, Blink 182, Chemical Brothers, B-52s oder David Bowie – sie alle traten im Lauf der Jahre vor ausgesuchten Partygängern auf. Doch auch der gewöhnliche Messebesucher bekommt Prominenz zu sehen, die bei Fototerminen oder Autogramm-Stunden den Ständen der Spielemacher Glanz verleiht – entweder mit Bezug zu vorgestellten Spielen wie Bruce Campbell ("Evil Dead") oder Michael Buffer ("Ready 2 Rumble Boxing") oder als schnuckliger Magnet für die Messe-Hauptzielgruppe wie Jennifer Love Hewitt oder Carmen Electra. Neben reizvoller Sternchen bevölkern seit der ersten E3 unzählige namenlose Sexobjekte die Messehallen: Kurzgeschürzte Hostessen verteilen Flyer, halten als Fotomotiv her und ziehen das Interesse des männlichen Publikums auf sich und den zugehörigen Stand. In den ersten zwei Jahren ging man auf der E3 noch rustikaler mit dem Thema Sex um: In einem abgetrennten Bereich präsentierte die Porno-Industrie ihre Produkte.

Obwohl die E3 keine Publikumsmesse ist, bevölkern von Jahr zu Jahr mehr normale Spielefans die zwei großen Hallen des Convention Centers in Downtown L.A. – ein geschäftliches Interesse an elektronischer Unterhaltung ist schnell nachgewiesen, allerdings hat der Messebesuch seinen Preis. Der günstigste 3-Tages-Pass kostet 275 Dollar, für Workshops und Konferenzen im Umfeld der Ausstellung kommt man schnell auf das Doppelte. Die Presse darf übrigens – wie auch bei allen anderen Messen – umsonst rein.



– Die Historische –
ECTS

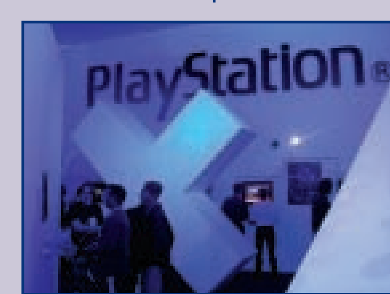
Die Wurzeln der einst wichtigsten europäischen Messe reichen über 25 Jahre zurück. Die englische Computer-Zeitschrift 'Personal Computer World' veranstaltete ab Ende der 70er in London die PCW-Show – zunächst ein Hobbyisten-Treff in einem Hotelsaal, wuchs sie schnell zur wichtigsten Computer-Messe Europas. Mit dem Boom der britischen Entwickler-Branche beanspruchten die Spiele immer größere Bereiche der Veranstaltung, im Herbst 1989 wurde die letzte PCW-Show abgehalten und die 'European Computer Entertainment Show' als Nachfolgerin auserkoren. Zweimal schaffte es die ECES in die Hallen des Londoner Earl's Court, dann übernahm die Handelsmesse ECTS (European Computer Trade Show), die bereits seit Frühjahr 1989 unter Ausschluss des Endverbrauchers abgehalten wurde. Zweimal im Jahr war die größte europäische Spieleshow der wichtigste Neuheitenbringer für Händler und Journalisten: Während die Hersteller heutzutage die Presse durch die halbe Welt fliegt, um ihre zukünftigen Produkte vorzuführen, kamen die Kollegen von ASM, Powerplay & Co. meist nur zur (Frühjahrs-)CES und der ECTS in direkten Kontakt mit Entwicklern und Publishern.

Die ECTS, deren Veranstaltungsorte in London mehrmals wechselten, war stets kleiner als CES bzw. E3, eiferte den US-Vorbildern aber in allen relevanten Punkten (Zahl gezeigter Produkte, Quadratmeter weiblicher Haut, Lärmpegel, Schlafdefizit wegen protziger Partys) nach. Vor allem für europäische Publisher wie Gremlin, US Gold, Ocean, Codemasters, Eidos oder Domark waren die ECT-Shows die wichtigsten Termine im Jahr, unzählige Produkte wurden hier zum ersten Mal der Öffentlichkeit gezeigt. Aber auch große internationale Firmen wie Electronic Arts oder Konami bzw. die Hardware-Hersteller Nintendo, Sega und Sony präsentierten sich – zumindest in ihren jeweiligen Boom-Phasen – standesgemäß.

Ab Mitte der 90er wurde die Frühjahrsveranstaltung gestrichen, nach einer Rekordmesse 1998 ging es steil bergab: Zu teuer wurden die Standgebühren, viele Hersteller zogen sich in Hotelsuiten zurück oder blieben der Messe komplett fern, Neuheitenlisten schrumpften auf ein Dutzend Titel. Zwar versuchten die Organisatoren 2001 durch eine 'Game Developer's Conference Europe' im Vorfeld der ECTS den rasanten Verfall zu stoppen – Erfolg war ihnen aber nicht beschieden. Den Todesstoß erhielt die ehemalige Vorzeigeveranstaltung im letzten Jahr, als die ELSPA (der britische Unterhaltungssoftware-Verband) mit der EGN eine gleichzeitige Konkurrenzmesse abhielt – die ECTS-Macher gaben auf. 2005 will eine ganz neue Veranstaltung, die Games Market Europe, die Branche eine Woche nach der GC nach London locken.


Ob L.A., Tokio oder London: Weibliche Reize auf Spielemessen müssen sein.

Die ECTS als Treffpunkt englischer Entwickler – hier die Bitmap Brothers.



Seit Mitte der 90er legte Sony einen massiven ECTS-Auftritt hin


Die ECTS änderte in den 15 Jahren ihrer Existenz häufiger den Londoner Standort. Mal nutzte man die lichten Hallen des Earl's Court in Kensington, mal traf sich die Branche im Business Design Centre im Stadtteil Islington oder in der modernen Architektur des Excel London in den Docklands.



– Die Größte –
Tokyo Game Show

▲ Angenehme Leere: Der erste TGS-Tag ist nur für Presse und Handel da.

>>| Obwohl die Tokyo Game Show erst 1996 ihr Debüt gab, feiert die japanische Spielemesse in diesem Jahr bereits ihren 15. Geburtstag. Der Grund: Während der Wachstumsjahre zu Playstation-Zeiten versammelte sich die Branche gleich zweimal jährlich in Japans Hauptstadt. Auf der ersten TGS ging's allerdings noch bescheiden zu: In den zwei Hallen des futuristischen Messecenters Tokyo Big Sight belegten die 87 Aussteller gerade mal 17.000 m². Drei Jahre später erstreckte sich die TGS bereits über 54.000 m² der Makuhari Messe, deren eher triste Stahlbetonhallen seit 1997 als Veranstaltungsort dienen. Nach dem 99er-Höchststand von über 160.000 Besuchern erlebte die Messe allerdings einen massiven Popularitätseinbruch, weshalb der Veranstalter – der japanische Branchenverband CESA – ab 2002 den Frühjahrstermin strich. Aktuell geht der Trend wieder nach oben: Im vergangenen Jahr wurde der einstige Spitzenwert erreicht.

Wessen Nervenkostüm schon in drei Tagen E3 mit ihren 70.000 Besuchern Risse zeigt, der erlebt auf der TGS den garantierten Zusammenbruch. Auch die Fernost-Messe dauert drei Tage, von diesen ist aber nur einer den Besuchern aus Presse und Handel vorbehalten. Am darauffolgenden Wochenende strömen Massen japanischer Spielefans jeden Alters aufs Gelände, günstige zehn Euro löhnen sie für den Tagesspass. Viel zum Spielen kommen sie jedoch nicht: Schon kurz nach Einlass sind die Schlangen vor den Demostationen, Trailer-Kinos und Werbegeschenk-Ausgaben von Square, Namco oder Konami derart lang, dass die Wartezeit mehrere Stunden beträgt – der Japaner nimmt's gelassen und daddelt derweil mit seinem Mobiltelefon, dem von Jahr zu Jahr mehr Raum auf der TGS gewidmet wird.

Im Vergleich zur E3 gibt es auf der Tokyo Game Show erheblich mehr Unterhaltungsprogramm: Die größeren Stände verfügen über Bühnen, auf denen grellbunte Tanz- und Spielshows stattfinden, aber auch Entwickler ihre neuesten Produkte vorführen. Viele Besucher tragen selbst zum bunten Treiben bei: Hunderte Cos-Player nutzen einen kostenpflichtigen Umkleidebereich und wandern als Helden aus "Street Fighter", "Final Fantasy" & Co durch die Messehallen bzw. posieren im Freien vor den Fotoapparaten anderer Besucher. Bei den Ständen ist das Knipsen großteils verboten: An den meisten Displays prangen Warnschilder, die die Aufnahme von Spielszenen untersagen. Höflich, aber bestimmt setzen die Ordner der Hersteller die Verbote durch.

Für Journalisten ist die TGS immer eine Reise wert, allerdings eher wegen den lächelnden, bildhübschen Messehostessen als neuem Spielestoff. Traditionell stehen die meisten gezeigten Titel kurz vor ihrer Veröffentlichung, überraschende Neuheiten gibt es so gut wie nie zu sehen. Selbst bei der Enthüllung neuer Hardware vertrauen japanische Konzerne heutzutage lieber auf die weltweite Relevanz der E3. |<<



▲ Trotz dem Fernbleiben von Nintendo: Dank Drittherstellern gibt's auf der TGS Futter für alle Konsolen.

▲ Ein großer Bereich der Messe ist ganz dem Verkauf von Merchandise-Artikeln gewidmet.

▲ Zwischen den Hallen posieren meist weibliche Cos-Player vor den Kameras der Messe-Besucher.

▲ Auf der TGS präsentiert Hideo Kojima jedes Jahr seine aktuellen Werke.



– Die Heimischen –

Von der Spielwarenmesse zur Games Convention



>>| In Deutschland fehlte den Spielen bis 2002 ein eigenständiges Messeformat, hauptsächlich wegen der Zersplitterung von Spielebranche und -handel. Lange Zeit ging der Hauptvertriebsweg für Konsolen und Module über Spielzeugläden, in Folge war die Nürnberger Spielwarenmesse die wichtigste Veranstaltung für Einkäufer und Fachpresse. Computerspiele bekamen die Konsumenten dagegen auf Hausmessen von Atari und Commodore zu sehen, die Ende der 80er häufig im Ruhrgebiet abgehalten wurden. Die Majors wie Atari, Electronic Arts, Sony und Nintendo präsentieren sich zudem auf der alle zwei Jahre stattfindenden Funkausstellung in Berlin. Doch weder diese weltgrößte Unterhaltungselektronik-Show noch die Spieleausgabe der Cebit (die 1998 als Cebit Home in Hannover stattfand) konnte sich als Plattform der deutschen bzw. europäischen Spieleindustrie behaupten.

Dieses Kunststück gelang der Games Convention: Nach einem gut besuchten Debüt 2002 ist die Spielemesse, die im August jeden Jahres in den Leipziger Messehallen stattfindet, kontinuierlich gewachsen. Schon 2003 stellte man der Publikumsmesse eine Entwickler-Konferenz voran (für die in diesem Jahr z.B. Bob Bates und Julian Eggebrecht zugesagt haben), Eröffnungs- und Popkonzerte sorgen für einen bunten Rahmen und gesellschaftliche Akzeptanz. 105.000 Besucher kamen im vergangenen Jahr – Tendenz steigend. Mit eigenem Business-Bereich und -Tag, an dem Handel und Presse in Ruhe ihren Geschäften nachgehen können, entwickelt sich die GC immer mehr zum wichtigsten Spiele-Event Europas, der die spätsommerliche Reise nach London unnötig macht. |<<

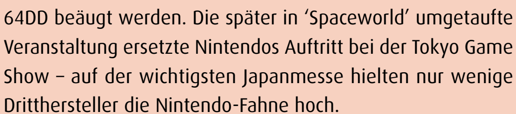
Auch in Leipzig setzt Sony auf ein stil- und fantasievolles Standkonzept.



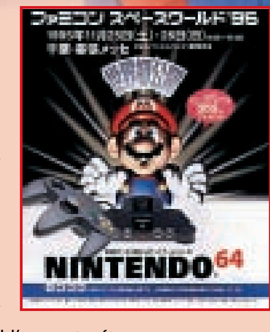
Während der allzu kurzen Dreamcast-Ära präsentierte sich Sega auf der Spielwarenmesse in Nürnberg und der Berliner Funkausstellung.



– Die Nintendo-eigene –



Spaceworld



>>| Bereits Ende der Achtziger rief Nintendo eine spätherbstliche Hausmesse für Händler, Presse und Mario-verrückte Endkonsumenten ins Leben: Die Shoshinkai. Auf ihr (bzw. in ihrem Vorfeld) debütierten neue Konsolen wie Nintendo 64, Virtual Boy oder Gamecube, der damalige Präsident Hiroshi Yamauchi hielt traditionell eine weltweit beachtete Ansprache, hunderte Produkte für Nintendo-Konsolen durften zum ersten Mal gespielt und exotische Hardware-Experimente wie Satellaview oder 64DD beäugt werden. Die später in 'Spaceworld' umgetaufte Veranstaltung ersetzte Nintendos Auftritt bei der Tokyo Game Show – auf der wichtigsten Japanmesse hielten nur wenige Dritthersteller die Nintendo-Fahne hoch.

Nachdem die Spaceworld bereits 1998 wegen Produktmangels ausfiel, verzichtet Nintendo seit 2002 auf die Exklusivmesse – stattdessen konzentriert sich der Hersteller auf kleinere Veranstaltungen und Road Shows, um die hauseigenen Produkte bei Handel und Kunden bekannt zu machen. Der Tokyo Game Show bleibt Big N immer noch fern. |<<



Die Nintendo-eigene Neuheitenmesse: Skurrile SNES-Hardware auf der Spaceworld.



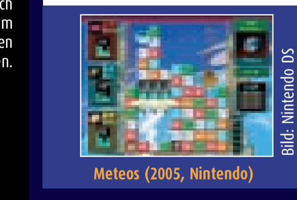
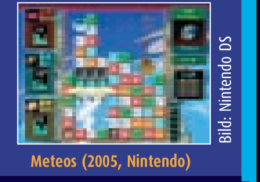
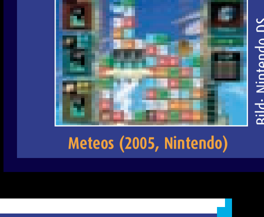
Nintendos großer Alter Hiroshi Yamauchi hielt gewöhnlich die Eröffnungsrede.



Rückkehr der "Tetris"-Inspirierten: 20 Jahre nach dem russischen Geniestreich sind es die Enkel im Geiste, die zu den Killer Applications der neuen Nintendo- und Sony-Handhelds avancieren.

Zoo Keeper (2004, Ignition)
Bild: Nintendo DS

Polarium (2004, Nintendo)
Bild: Nintendo DS

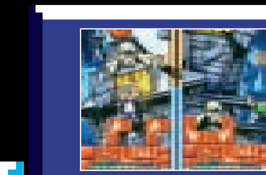




Meteos (2005, Nintendo)
Bild: Nintendo DS

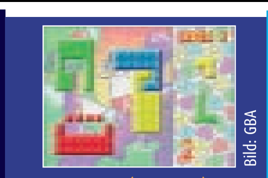
Lumines (2004, Ubisoft)
Bild: PSP

ZURÜCK IN DIE STEINZEIT

NACH EINER GRÜBEL-DURSTSTRECKE AUF DER AKTUELLEN HEIMKONSOLEN-GENERATION KOMMEN DENKSPIELE MIT DER VERBREITERUNG DES HANDHELD-MARKTES WIEDER MÄCHTIG IN MODE. ZEIT FÜR EINEN NOSTALGISCHEN LOBGESANG AUF 20 JAHRE FESSELNDE KNOBELEI.

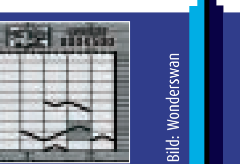


Egg Mania (2002, Kemco)
"Tetris" mal andersrum: Statt die Klötzchen möglichst dicht am Boden zu packen, muss der Spieler bei "Egg Mania" hoch hinaus.
Bild: GBA



Mr. Pants (2004, Rare)
Zumindest auf dem GBA sind Rare noch echte Meister ihres Fachs: "Mr. Pants" bietet coolen Stil und knackiges Knobelfutter.
Bild: GBA

Denki Blocks (2001, Rage)
Innovatives Knobelfutter aus England: Das Denki-Team von Rage entwickelte mit "Denki Blocks" eine eigenständige Kopfnuss.
Bild: GBA



Gun Pey (1999, Bandai)
Das Knobelspiel zu Ehren des Game-Boy-Erfinders Gunpey Yokoi. Durch Vertauschen der Kästchen werden durchgehende Linien geschaffen.
Bild: Wonderswan



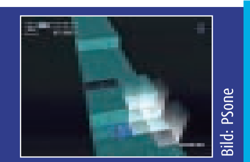
Devil Dice (1998, Sony)
Die hektische Würfelrollerei schwankt zwischen Genie und Wahnsinn: Im Endlos-Modus regiert das (spaßige) Chaos, bei den Puzzles qualmt die Birne.
Bild: PSone

>>|

"Tetris" – kein Spiel ist enger mit dem kommerziellen Erfolg einer Hardware verknüpft, kein Name lässt mehr Nichtspieler wissend nicken, kein Prinzip hat derart grundlegend ein Spielegenre beeinflusst und Entwickler weltweit zu einer größeren Zahl Variationen inspiriert. Der Geniestreich des Russen Alexey Pajitnov, 1985 auf einem grafiklosen Electronica-60-Computer entwickelt, wurde allein für Game Boy über 30 Millionen Mal produziert – das "Tetris"-Modul lag dem Nintendo-Gerät lange Zeit bei und verantwortete in den beginnenden Neunzigern den grandiosen Erfolg des technisch kargen Taschenspielers. Trotz der gewaltigen Schritte, die im Bereich der tragbaren Unterhaltung gemacht wurden, sind es auch heute noch die simplen, von "Tetris" inspirierten Spiele, die auf Handhelds am meisten faszinieren und sich immer wieder als die eigentlichen Must-Haves herauskristallisieren. Ein "Ridge Racers" auf PSP mag wunderbar zu handhaben sein und brillant aussehen – es erreicht aber bei weitem nicht die Faszination der sphärischen Klötzchenstapelei "Lumines". Und der DS kann mit Doppelbildschirm, Touchscreen und Mikrofon vor Innovation noch so strotzen, letztlich wird der Stylus doch nur benutzt, um unter Zeitdruck gleiche Farben und Formen anzuordnen.

Doch was macht Denk/Knobel/Puzzlespiele zu ebenso süchtig machender wie kurzweiliger Unterhaltung, warum sind diese abstrakten Zeitvertreiber selbst für heutige Hightech-Handhelds erste Wahl? Es liegt wohl an der Leichtigkeit des Ein- bzw. Ausstiegs: Bei "Polarium", "Zoo Keeper" oder "Bust-A-Move" ist schnell mal eine Runde gezockt, man muss sich weder emotional, geistig noch körperlich voll ins Spiel einbringen wie das bei einem storylastigen RPG, einem tiefgründigen Strategie- oder rasanten Actiontitel der Fall wäre. Denn Denkspiele abstrahieren die Realität mehr als jedes andere Genre, sie arbeiten mit klaren Farben, einfachen Formen und nach wenigen, logischen Regeln – ideal für das Spielvergnügen zwischendurch und nebenbei.

Die russische Klötzchen-Stapelei ist das bedeutendste, aber nicht das erste Videospiel, das mit symbolhafter Optik den Geist (kombiniert mit Reflexen in einem je nach Titel variablen Mischungsverhältnis) herausfordert. Anfang der Achtziger wurden bei "Sokoban" auf Heimcomputern und frühen Nippon-Konsolen in möglichst wenigen Zügen Kisten durch Labyrinthe geschoben, in der Spielhalle wartete das Verschiebepuzzle "Loco-Motion" sowie das unterschätzte Klötzchenverdrehen "Q*Bert Qubes", und auf VCS wurde in "Atari Video Cube" der populäre Zauberwürfel versoftet. Doch erst "Tetris", das 1988 die Spielhallen und ein Jahr später |<<



Kurushi (1997, Sony)
Innovative Knobelidee, der es letztlich an Abwechslung mangelt: Sprengt als Polygonmännchen heranpolternde Würfel, bevor Euch der Platz ausgeht.
Bild: PSone



Tetrisphere (1997, Nintendo)
Clevere Portierung des "Tetris"-Prinzips in die dritte Dimension, die allerdings nie ihren Weg in die Welt der Handhelds fand.
Bild: N64

Baku Baku (1996, Sega)
Eine witzige, aber längst vergessene Perle: Bei "Baku Baku" müssen Tierporträts und Futter-Icons zoologisch korrekt angeordnet werden.
Bild: Game Gear

Tetris Attack (1996, Nintendo)
Trotz des Namens hat "Tetris Attack" mit dem Urahn rein gar nichts zu tun. Symbole müssen hier durch Vertauschen zusammengeführt werden.
Bild: Game Boy

Super Puzzle Fighter 2 Turbo (1996, Capcom)
Capcoms Prügelknaben geben es sich dreckig, wenn der Spieler Kettenreaktionen im Knobelbecher initiiert.
Bild: Arcade

Pop'n'Pop (1997, Taito)
Zurecht glücklos: Mit dem Ballon-Geballer "Pop'n'Pop" konnte Taito nicht an den Welterfolg von "Bust-A-Move" anknüpfen.
Bild: Arcade

Hebereke's Popoitto (1995, Sunsoft)
Sogar in Deutschland erscheint Sunsofts schräge (und mit unaussprechlichem Namen gesegnete) Mixtur aus "Dr. Mario" und "Puyo Puyo".
Bild: SNES

Wordtris (1992, Spectrum Holobyte)
Angeblich auch aus russischer Quelle stammt der Knobel-Klon "Wordtris", bei dem fallende Buchstaben zu sinnvollen Begriffen kombiniert werden.
Bild: Game Boy

Dr. Robotnik's Mean Bean Machine (1993, Sega)
Klassisches Sega-Puzzle, das bis heute als "Puyo Puyo" auf allen erdenklichen Plattformen erscheint.
Bild: Game Gear

Bust-A-Move (1994, Taito)
Bei Taito geht's von unten nach oben: Mit Knuddellook und intelligentem Spielprinzip ist "Bust-A-Move" auf sämtlichen Konsolen ein Dauerbrenner.
Bild: Neo Geo Pocket

Pac Attack (1992, Namco)
Bei Namco fallen Kötzchen und Geister in den Knobelbecher – zwischendurch taucht der gelbe Fresssack auf und vertilgt die einst gefährlichen Feinde.
Bild: Game Gear

Dr. Mario (1990, Nintendo)
Die Behandlung von Dr. Mario schlägt nur an, wenn sich mindestens vier gleichfarbige Antibiotika und Bakterien in einer Reihe befinden.
Bild: Game Boy

Columns (1990, Sega)
Der Sega-Gegenschlag: Die Position der herabschwebenden Juwelen kann auf Knopfdruck durchgeschaltet werden – drei gleiche lösen sich in Luft auf.
Bild: Game Gear

Rampart (1990, Atari)
Clevere Combo aus "Tetris" und Action: Nach einem Kanonenkugel-Gefecht werden in einer Knobelrunde Burgen repariert und erweitert.
Bild: Lynx

Quarth (1990, Konami)
Und wieder fliegen geometrische Strukturen vom Himmel: Um sie verschwinden zu lassen, füllt sie der Spieler via Kanone zu Quadern.
Bild: Game Boy

Tetris (1989, Nintendo)
Neben einem Endlos-Spiel bietet das Game-Boy-"Tetris" einen 25-Linien-High-Score-Modus. Zudem darf aus drei Musikstücken gewählt werden.
Bild: Game Boy

Tetris (1988, Atari Games)
Drei Jahre nach seiner Erfindung kommt "Tetris" in die Spielhalle. Geniales Prinzip und russische Klänge locken Millionen Spieler.
Bild: Arcade

Block-Out (1989, California Dreams)
Beim 3D-Klon von "Tetris" guckt der Spieler in den Becher, dreht und kippt die Klötzchen. Interessantes, aber unübersichtliches Konzept.
Bild: Lynx

Klax (1989, Atari Games)
Was für den Game Boy "Tetris" ist für das Handheld Lynx "Klax": Die Atari-eigene Laufband-Knobelei erscheint sogar noch fürs VCS.
Bild: Lynx

Hatris (1989, Bullet Proof Software)
Selbst "Tetris"-Erfinder Pajitnov klont sein Werk: Beim schweren und unhandlichen "Hatris" müssen fünf gleiche Hüte gestapelt werden.
Bild: Arcade

NEXT LEVEL

Revolution | Playstation 3 | Xbox 360

Nachgehakt



"SONYS (VORBERECHNETE) CELL-DEMOS SIND (IN ECHTZEIT) ABSOLUT ERREICHBAR UND WERDEN MIT DER ZEIT SOGAR ÜBERTROFFEN WERDEN." Mark Reign, Epic Games

Next-Level-Themen im Überblick:

- Krieg der Speichermedien [MAN!AC 07/05]
- Spiel auf Bestellung [MAN!AC 06/05]
- Revolution der Steuerung? [MAN!AC 05/05]
- PS3-Herz enthüllt [MAN!AC 04/05]

Die E3 ist vorüber – die großen Drei (Sony, Microsoft, Nintendo) enthüllten ihre kommende Hardware. TeraFLOPS, Gigabytes & Grafik-Pipelines geraten in schwindelerregende Höhen und verzücken jeden Technik-Freak. Was aber sagt die Entwickler-Szene über NextGen?

Lassen wir zunächst die Offiziellen zu Wort kommen. Xbox-Chef Robbie Bach hält die PS3 für zu großes Hightech: Wer hätte schon zwei HDTV-Geräte zum Anschließen? Ebenso seien sieben Spieler an einem Bildschirm viel zu viel. Nintendos Revolution ordnet er einem Nischen-Markt zu. Ken Kutaragi von Sony hält dagegen Microsoft für keine echte Konkurrenz. Sonys Produkt wäre revolutionär – die Xbox 360 dagegen nur verbessert worden. "Die Playstation 3 ist wie ein BMW mit Ferrari-Motor, während Nintendos Revolution einem neuen Familienauto gleicht", protzt Kutaragi. Anders Nintendo-Boss Satoru Iwata: Er sieht bei der Konkurrenz steigende Entwicklungskosten und ein Konsumenten-Problem in Sachen HDTV. Revolution sei kompakt, preiswert und soll vor allem der ganzen Familie Spaß machen. Statt in Hightech-Features investiert man lieber in Spielspaß. Nintendo will nicht die Kontrolle über das Wohnzimmer, aber das Lächeln der Verbraucher.

Was sagen die Dritthersteller?

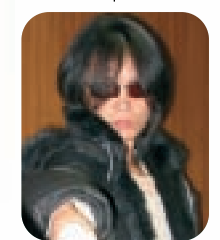
Bereits kurz nach der Pressekonferenz von Sony wurden Zweifel an einigen gezeigten Spieledemos laut. Der Verdacht auf vorgerenderte Filmchen kam auf – nicht zu Unrecht, wie nun bekannt wurde. Trotzdem: Epics Vize-Präsident Mark Reign (Unreal Engine) ist begeistert von der Power kommender Konsolen und hält die gezeigten PS3-Demos durchaus für erreichbar. Das Problem sei eben, dass die Entwickler-Stationen bei weitem nicht die Power der finalen Hardware erreichen könnten. Eine Schwierigkeit, mit der gerade Microsoft zu kämpfen hatte. Die Xbox-360-Demos konnten noch nicht aus dem Vollen schöpfen, liefen aber in Echtzeit.

Dennoch: Die Jungs von Factor 5 waren von der PS3-Power so angetan, dass sie die Entwicklung für die Xbox 360 komplett einstellten und sich ab jetzt nur noch auf die Sony-Maschine konzentrieren. Laut Factor-5-Sprachrohr Julian Eggebrecht erlaubt die höhere Performance realere Welten und eine bessere Spielerfahrung.

"DIE XBOX 360 IST ETWAS BODENSTÄNDIGER ALS DIE PLAYSTATION 3." Hideo Kojima, Konami

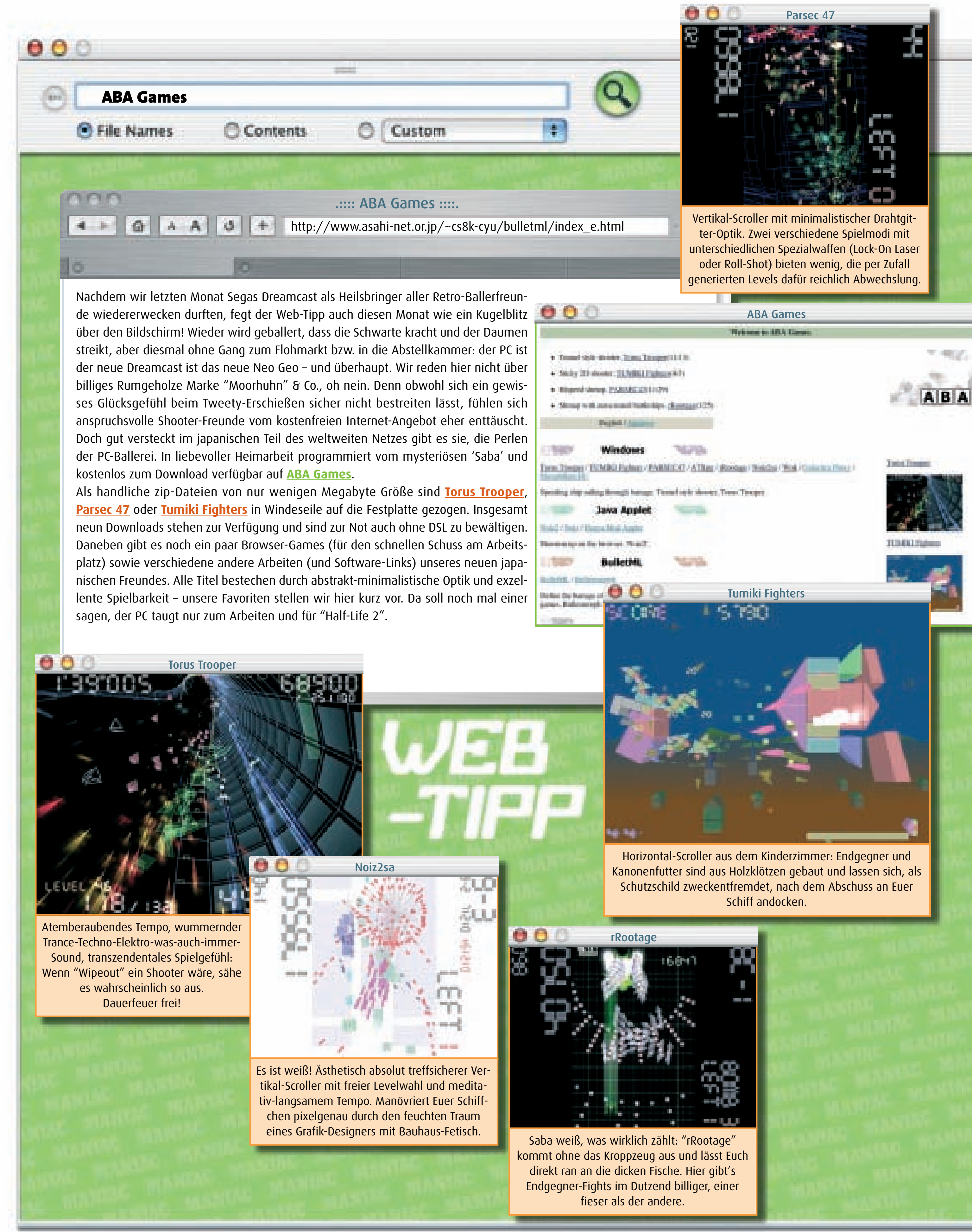
Ganz andere Töne aus Japan: Konamis Mastermind Hideo Kojima ("Metal Gear Solid 4") ist sich nicht sicher, ob jeder den hohen Standard halten kann, den Sony mit der PS3 erreichen will. Die Xbox 360 hält er für bodenständiger – Studios könnten dort einfacher Spiele entwickeln. Von Nintendos Revolution glaubt er, dass die Entwicklungskosten deutlich günstiger ausfallen.

Ein anderer Japaner ist enttäuscht. Der exzentrische Team-Ninja-Boss Tomonobu Itagaki ("Dead or Alive 4") lästert über seine Landsleute, ob diese noch Stolz besitzen. Er sah keine brillanten Grafiken anderer Fernost-Entwickler – so würde man gegen Amerika verlieren. *ts*



"ICH HATTE GEHOFFT, FANTASTISCHE GRAFIKEN VON ANDEREN JAPANISCHEN ENTWICKLERN ZU ERBLICKEN – DOCH ICH SAH NICHTS!" Tomonobu Itagaki, Tecmo

TECH-TICKER >> +++ **Xbox 360 macht Verlust:** Laut Analysten soll die Xbox 360 im Laden 300 Dollar kosten, was einen Verlust von 75 Dollar pro Gerät für Microsoft bedeuten würde. Geschätzt werden die Produktionskosten auf 375 Dollar. +++ **Cell wird OpenSource:** IBM will die Spezifikationen des Cell-Chips für Entwickler offen zugänglich machen, um eine breite Unterstützung zu ermöglichen. +++ **Revolution kostet:** Kurzzeitig kursierte die Meldung, dass die Downloads klassischer Spiele auf Nintendos Revolution-Konsole gratis wären. Big-N-Chef Iwata widersprach den Gerüchten – über den Preis werde noch diskutiert.+++ **Revolution unfertig:** Laut Shigeru Miyamoto befindet sich der streng geheime Revolution-Controller noch immer in Arbeit – mit einigen Features wird gerade experimentiert. +++ **PS3-Festplatte nur Add-On:** Playstation-Vater Ken Kutaragi bestätigte, dass die Harddisk für die PS3 nicht mitgeliefert wird. Darauf könnten sogar verschiedene Betriebssysteme wie Linux laufen, wenn es die Hersteller wollten, so Kutaragi weiter.



Nachdem wir letzten Monat Segas Dreamcast als Heilsbringer aller Retro-Ballerfreunde wiedererwecken durften, fegt der Web-Tipp auch diesen Monat wie ein Kugelblitz über den Bildschirm! Wieder wird geballert, dass die Schwarte kracht und der Daumen streikt, aber diesmal ohne Gang zum Flohmarkt bzw. in die Abstellkammer: der PC ist der neue Dreamcast ist das neue Neo Geo – und überhaupt. Wir reden hier nicht über billiges Rumgeholze Marke "Moorhuhn" & Co., oh nein. Denn obwohl sich ein gewisses Glücksgefühl beim Tweety-Erschießen sicher nicht bestreiten lässt, fühlen sich anspruchsvolle Shooter-Freunde vom kostenfreien Internet-Angebot eher enttäuscht. Doch gut versteckt im japanischen Teil des weltweiten Netzes gibt es sie, die Perlen der PC-Ballerei. In liebevoller Heimarbeit programmiert vom mysteriösen 'Saba' und kostenlos zum Download verfügbar auf ABA Games.

Als handliche zip-Dateien von nur wenigen Megabyte Größe sind Torus Trooper, Parsec 47 oder Tumiki Fighters in Windeseile auf die Festplatte gezogen. Insgesamt neun Downloads stehen zur Verfügung und sind zur Not auch ohne DSL zu bewältigen. Daneben gibt es noch ein paar Browser-Games (für den schnellen Schuss am Arbeitsplatz) sowie verschiedene andere Arbeiten (und Software-Links) unseres neuen japanischen Freundes. Alle Titel bestechen durch abstrakt-minimalistische Optik und exzellente Spielbarkeit – unsere Favoriten stellen wir hier kurz vor. Da soll noch mal einer sagen, der PC taugt nur zum Arbeiten und für "Half-Life 2".

Parsec 47

Vertikal-Scroller mit minimalistischer Drahtgitter-Optik. Zwei verschiedene Spielmodi mit unterschiedlichen Spezialwaffen (Lock-On Laser oder Roll-Shot) bieten wenig, die per Zufall generierten Levels dafür reichlich Abwechslung.

Tumiki Fighters

Horizontal-Scroller aus dem Kinderzimmer: Endgegner und Kanonenfutter sind aus Holzklötzen gebaut und lassen sich, als Schutzschild zweckentfremdet, nach dem Abschuss an Euer Schiff andocken.

Torus Trooper

Atemberaubendes Tempo, wummernder Trance-Techno-Elektro-was-auch-immer-Sound, transzendentales Spielgefühl: Wenn "Wipeout" ein Shooter wäre, sähe es wahrscheinlich so aus. Dauerfeuer frei!

Noiz2sa

Es ist weiß! Ästhetisch absolut treffsicherer Vertikal-Scroller mit freier Levelwahl und meditativ-langsamem Tempo. Manövriert Euer Schiffchen pixelgenau durch den feuchten Traum eines Grafik-Designers mit Bauhaus-Fetisch.

rRootage

Saba weiß, was wirklich zählt: "rRootage" kommt ohne das Kroppzeug aus und lässt Euch direkt ran an die dicken Fische. Hier gibt's Endgegner-Fights im Dutzend billiger, einer fieser als der andere.



▶ Die erste Multimedia-Konsole kommt aus Holland, heißt CD-i und kostete je nach Modell 800 Mark und mehr.

PHILIPS CD-I

DER URSPRUNG DES MULTIMEDIA-ZEITALTERS STAMMT AUS EINEM SONY-PHILIPS-ZWIST – DIE GROSSKONZERNE STREITEN SICH UM EIN SNES-CD-ADD-ON. NACHDEM NINTENDO BEIDE LINKS LIEGEN LÄSST UND AUF MODULE SETZT, WAGT PHILIPS DIE CD-REVOLUTION. DOCH ZIELLOSES MARKETING UND EIN KLÄGLICHES SOFTWARE-ANGEBOT VERGRAULEN DIE KÄUFER.

Philips CD-i im Detail:

CPU-Taktfrequenz:	15 MHz
RAM-Speicher:	1 MB
ROM	512 KB
Auflösung:	320 x 280 / 768 x 560
Farbtiefe:	bis 24-Bit
Farbpalette:	16,7 Millionen
Sprites:	nein
CD-Geschwindigkeit:	Singlespeed
Controller-Ports:	2 (1x Infrarot)

Weiterführende Informationen

www.computerspielemuseum.de
www.homecomputermuseum.de

>>I Zusammen mit Sony definiert Philips schon 1979 die Spezifikationen von CD-ROM und Video-CD. Die Verschmelzung der beiden Formate tüfteln die Pioniere schließlich 1988 aus und taufen die Fusion CD interactive, kurz CD-i. Der Vertrieb des Gerätes bleibt jedoch Philips überlassen, da sich Sony einem eigenen Videospielsystem widmen will. Das CD-i schluckt neben den interaktiven CD-i-Discs auch Audio-CDs, CD&Graphics, Karaoke-CDs und VCDs. Letztere setzten den Kauf einer optionalen 'Digital Video Card' zur MPEG-1-Decodierung voraus. Schließlich hebt Philips das CD-i in den CD-Norm-Rang 'Green Book' und lässt das CD-i auf die Standards 'Red Book' (Audio-CDs) und 'Yellow Book' (CD-ROM) zurückgreifen – der Erfolg scheint greifbar nahe.

Doch wegen der vielseitig verwendbaren Hardware fällt Philips die Positionierung des Gerätes schwer. Zunächst erscheinen hauptsächlich Lernsoftware-Titel und nur wenige Videospiele. Anstatt Genre-Vielfalt gibt's vom holländischen Konzern zum Start lediglich simple Brettspielumsetzungen. Die über 500 MB Disc-Speicherplatz für Video und Ton in CD-Qualität werden auch später kaum genutzt. Zudem basteln zahlreiche Konkurrenten wie NEC, Fujitsu, Commodore und Sega an eigenen CD-ROM-Formaten – Sony präsentiert 1994 gar die billigere und leistungsfähigere Playstation.

Spätestens jetzt sinken die Verkäufe ins Bodenlose, auch die ein Jahr zuvor erschienenen Nintendo-Lizenz-Titel (siehe nächste Seite) sorgen nicht für den erwarteten Durchbruch. Trotzdem hält Philips lange am CD-i fest und veröffentlicht 1995 zahlreiche Hardware-Varianten: Sammler freuen sich etwa über einen TV mit integriertem CD-i. 1998 stellt Philips die Produktion ein, bis 1999 erscheinen knapp 90 Spiele: Dank MPEG 1 spielt Ihr nahezu 1:1-Umsetzungen von Laserdisc-Oldies wie "Dragon's Lair" und "Space Ace" oder aufwändige MPEG-1-Abenteuer wie "The 7th Guest". Selbst Hit-Knobeleien wie "Lemmings" oder "Pac-Attack" gehen am Massenmarkt vorbei. Gründe gibt es viele: schlechte Peripherie, eine unausgewogene Spielebibliothek und klägliche PR-Arbeit. Einzig mit speziellen Geräten für Universitäten und Schulen verdienen die Holländer etwas Geld. *rf* I<<

▲ Wer sich beim Spielen mit der Funkbedienung keine Finger brechen will, setzt auf den Controller. Doch auch mit dem Vier-Button-Pad samt Mauszeiger-Geschwindigkeitsregler und aufschraubbarem Ministick bleibt die Steuerung in den meisten Spielen ungenau und träge.



▼ Abgespeckt: 1994 erscheint das CD-i 450 ohne FTD-Anzeige, Infrarot-Empfänger und RGB-Ausgang.

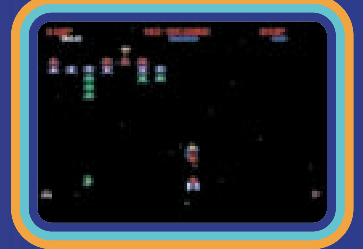
▶ Ab 1994 setzt Philips auf büffelndes Publikum: Schulen nutzen das 470er-Modell und das mit serienmäßigem MPEG1-Decoder ausgestattete 490er-Gerät für Lernsoftware wie dem Bertelsmann Universal Lexikon. Im Vordergrund: der tadellose Trackball.

Die Lizenz des Grauens

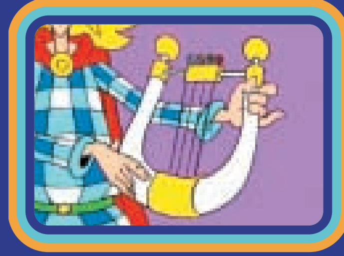
>>I Nachdem Nintendo ein von Philips entwickeltes CD-ROM-Laufwerk nicht als SNES-Add-On veröffentlicht, sind die Japaner den Holländern einen großen Gefallen schuldig. Also trifft Nintendo mit Philips ein Lizenzabkommen: Die Holländer dürfen die heiligen Charaktere aus dem "Mario"- und "Zelda"-Universum in selbst produzierten Spielen verwenden. Doch selbst diese fast hundertprozentige Etablierungs-Garantie im Videospielsektor setzt Philips zielsicher in den Sand: Zuerst entzaubert Philips die magische Welt des Elfenjungen Link in "Link: The Faces of Evil". Der Anfang stimmt noch optimistisch: Denn Prinzessin Zelda und Link diskutieren in einer witzigen Comic-Sequenz nicht in Gebärdensprache, sondern erfreuen den Spieler mit glasklarer englischer Sprachausgabe. Auch die bildschöne Levelkarte macht Lust auf mehr und die Seitenansicht im Spiel lässt auf einen Erben des zweiten NES-Abenteuers hoffen. Doch das Vorfreude-Lächeln verwandelt sich in ein Tränenmeer: Die unpräzise Steuerung der monotonen Metzelei treibt Euch in den Wahnsinn und "Zelda"-typische Rätsel oder Items sucht Ihr in dem Katastrophenhüpfer vergebens. Kurz danach erscheint der kaum veränderte Nachfolger "Zelda: The Wand of Gamelon": Selbst die selten dämlichen und unfairen Gegnerhorden bleiben fast dieselben. Lediglich Link gönnt sich eine Pause und schickt die zuckelnde Zelda durch perspektivisch kindlich gezeichnete Levels. Die beiden glanzlosen Titel sind etwa so empfehlenswert wie Bungee-Jumping ohne Seil. Hoffnung keimt zwei Jahre später auf: "Zelda's Adventure" soll mit Nintendo-typischer Rätselkost und einer bunten wie riesigen Welt aus der Vogelperspektive überzeugen. Philips umrahmt das Abenteuer mit echten Schauspielern, welche die Geschichte im Lande Tolemac vorantreiben. Doch trotz ambitioniertem Vorgehen scheitert auch der dritte Teil kläglich. Denn die Optik beruht auf digitalisierten Objekten und überfordert die Hardware – nach jedem Bildschirm müsst Ihr unsägliche Ladezeiten in Kauf nehmen.

Auch Klempner Mario bekleckert sich nicht mit Ruhm. In "Hotel Mario" kidnappt Bowser Eure liebliche Prinzessin – so weit so gut. Doch Mario hüpft nicht durch knallbunte Welten und deckt unzählige Geheimnisse auf, sondern schließt offene Türen in einem langweiligen Abenteuer ohne Extra-vielfalt. Einzige Pluspunkte: die einwandfreie Steuerung und die grotesk komischen Zwischensequenzen. I<<

Hits = Mangelware: Auf keiner Konsole findet Ihr dermaßen viele Software-Gurken



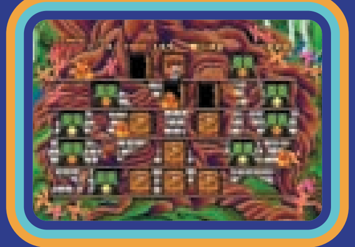
Arcade Classics, 1996
Drei Spiele: Die schlecht emulierte und spärlich ausgestattete Oldie-Sammlung enttäuscht.



Asterix: Die große Reise, 1993
Dröges Brettspiel-Abenteuer mit lahmen Geschicklichkeitstests.



Caesars World of Boxing, 1993
Animationen aus der Hölle und miserables Kampfsystem hauen Euch k.o.



Hotel Mario, 1994
Null-Sterne-Hotel: simple Plattform-Hüpferei ohne Ideen.



Laser Lords, 1992
Nette Videosequenzen, aber die miese Steuerung verdirbt das Abenteuer im Weltraum.



Link: The Faces of Evil, 1993
Miyamoto bricht's das Herz: unsäglich schlampige Hüpf-Schlägerei.



Mutant Rampage Bodyslam, 1994
Beat'em-Up mit hakeliger Steuerung und lächerlichen Animationen.



Space Ace, 1993
Wunderschöner, aber simpler Trial & Error-Reaktionstest.



The Apprentice, 1994
Auch ein blindes CD-i findet mal ein gutes Spiel: süße und motivierende Rätsel-Hüpferei.



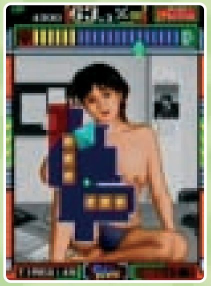
Zelda: The Wand of Gamelon, 1993
Gotteslästerung: Zelda schlägt sich in der Seitenperspektive durch grausame Welten.

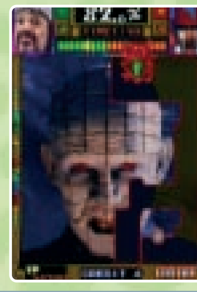


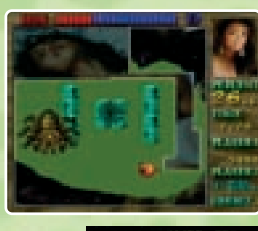
Fotos aus: "Spielkonsolen & Heimcomputer" (www.gameplan.de)

SÜNDIGE QIX-KLONE

Gals Panic (Kaneko,1990) links,
New Fantasia (Comad/New Japan Systems, 1995) Mitte,
Miss World '96 Nude/Mister World '96 (Comad/New Japan Systems, 1996) rechts







Im Jahre 1981 lieferte Taito mit "Qix" unfreiwillig eine Steilvorlage für zahlreiche Sexspielchen. Das Ziel des Originals war es, durch Umfahren von rechtwinkligen Flächen das Spielfeld nach und nach einzufärben. In den Plagiaten "Gals Panic", "Fantasia" & Co. durftet Ihr leicht bekleidete Mädels enthüllen, musstet Euch allerdings mit einer unfairen Hürde herumschlagen: Für das Umfahren von großen Flächen gab's Minuspunkte und schlussendlich sogar die Verwandlung in weniger reizvolle Bildchen (siehe Bild Mitte) – nur mit viel Glück oder meisterlichen Fähigkeiten konntet Ihr die Metamorphose rückgängig machen.



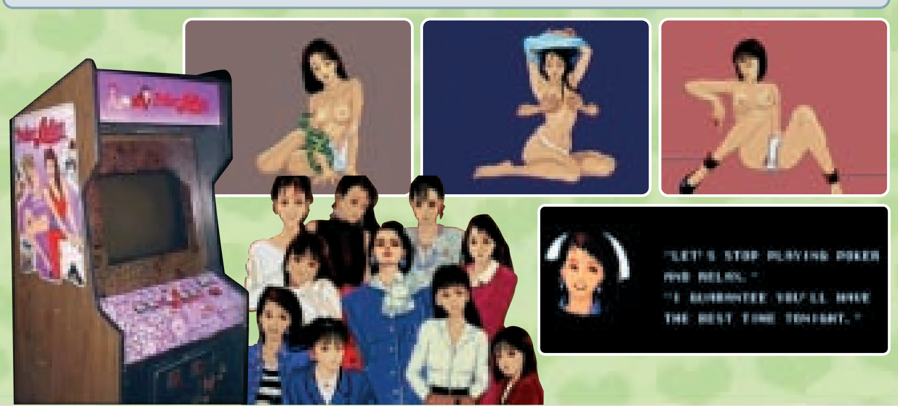
Vorbild wider Willen: In "Qix" kurvt Ihr über die schwarze Fläche und bringt Farbe ins Spiel.

sex and the arcades

VON KNISTERNDER EROTIK BIS HIN ZU PLUMPEN STRIPSHOWS: IN ZAHLREICHEN AUTOMATENKLASSIKERN GING'S GANZ SCHÖN UNZÜCHTIG ZU!

Poker Ladies (Mitchell,1989)

Während das eigentliche Spiel hinter "Poker Ladies" nichts weiter als eine simple, technisch dürftige Poker-Sim darstellt, locken die lustigen bis perversen Strip-Spiele der kecken Poker-Damen zur wiederholten Kartenrunde. Von wahren Stickartisten ließen sich die sexy Girls, die vom Chun Li-Erfinder Akira Yasuda – besser bekannt als Akiman – designt wurden, sogar anfassen, intensiv 'ausleuchten' oder in feuchte Doktorspielchen verwickeln.

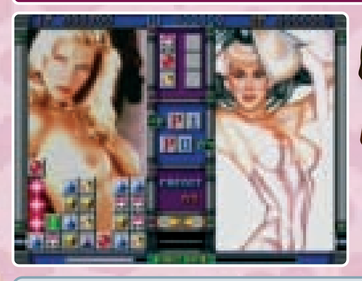


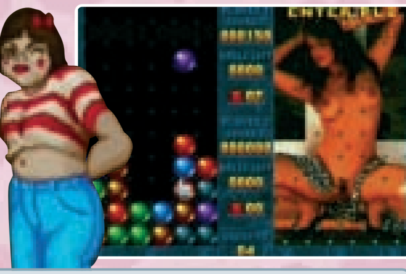
"Videospieler sind pubertierende Jungs, die nichts Besseres zu tun haben, als ihr spärliches Taschengeld in unsere hocherotischen – und oftmals höllisch diffizilen – Spielautomaten zu werfen", dachten sich wohl zahlreiche Programmierer der späten 80er- und 90er-Jahre. So fanden dutzende freizügige Softwareperlen- und gurken ihr Plätzchen in ausländischen Zockerhöllen, wo sie nur darauf warteten, dem geifernden Publikum für wenige Cents, Lira oder Schilling nackte Haut zu servieren. MAN!AC erkundete für Euch die schummrigsten Ecken exotischer Spielhallen und drückte sich verschämt an den schlüpfrigsten Automaten aller Zeiten herum – tiefe Einblicke und frivole Früchtchen sind da garantiert! *ms*



UNZÜCHTIGE KNOBELEIEN

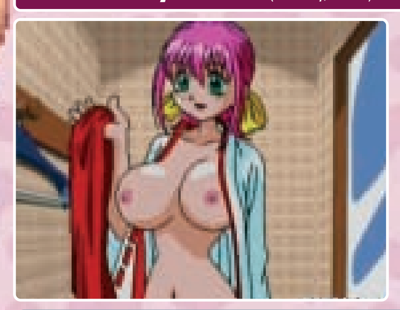
Gumbo (Min Corp, 1994) links,
Primella (Doyong, 1994) Mitte,
Big Twin (Playmark, 1995) rechts

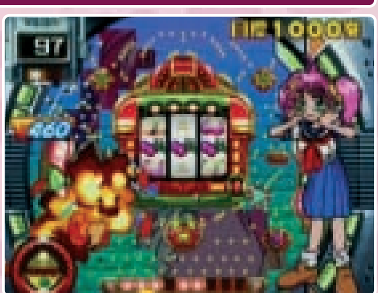




Jede Menge plumpe "Tetris"-Klone, aber auch einige erfrischend andere Puzzeleien verbanden grafisch biedere Klötzchenschieberei mit optisch meist noch biederer Möpschenwackelei. Während "Gumbo" oder "Primella" mit netten Knobel-Ideen auftrumpften, kam der Einfallsreichtum anderer Genrevertreter dem Nullpunkt gefährlich nahe.

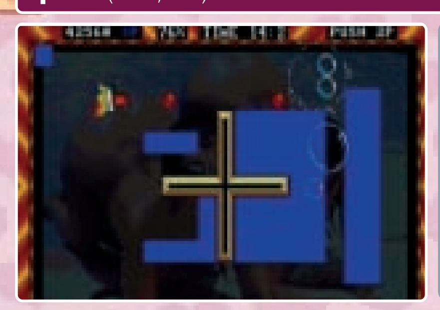
Pachinko Sexy Reaction (Sammy, 1998)





Als Münzschlucker im wahrsten Wortsinne erwies sich Sammys Pachinko-Simulator. Nur mit massig Kohle in der Tasche konntet Ihr im konfusen Glücksspiel-Chaos Blicke auf die lecker animierten (und reichlich überproportionierten) Manga-Girls erhaschen – eine superrealistische Brustphysik gab's inklusive.

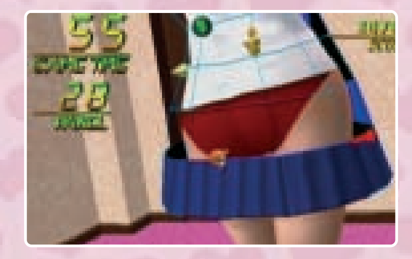
Splash! (Gaelco, 1992)

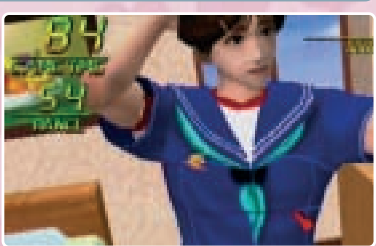


Ein frivoles Fest für Hobbyhandwerker: In "Splash!" durftet Ihr in die Rolle eines Malerpinsels schlüpfen und üppige Schönheiten freikleistern. Zwischen Euch und der Erfüllung dieser Aufgabe standen lediglich bösartige Seifenblasen, die mittels Bomben-Power-Up und Zeit-Einfrier-Items in ihre schimmernden Einzelteile zerlegt werden wollten.

Dancing Eyes (Namco, 1996)

Im Gegensatz zu den meisten auf diesen Seiten vorgestellten Titeln, gab's in Namcos "Dancing Eyes" keine echten Nackedeis zu erspähen. In der innovativen 3D-Version von "Qix" durftet Ihr die Schulmädchen auf fest vorgeschriebenen Bahnen umkurven – mehr als Slip und BH waren allerdings nicht zu entdecken.





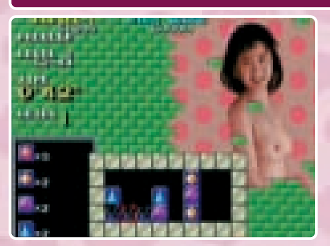
Pipi & Bibis/Wheepee!! (Teaplan,1991) links, **Miss Bubble 2** (Alpha Co, 1996) Mitte, **Pocket Gal** (Data East, 1987) rechts

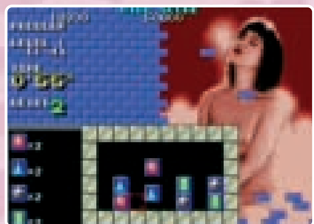




"Nackte Haut rein, kreative Spielideen raus" könnte das Motto bei zahlreichen erotischen Klonen bekannter Knobel- und Geschicklichkeitsspiele gewesen sein. In "Pipi & Bibis" mussten in "Bonanza Bros."-Manier knallbunte Treppen-Levels gemeistert werden, während "Miss Bubble 2" spaßige Seifenblasen-Action im Stile des Klassikers "Bubble Bobble" bot. Spielerisch ordentlich, grafisch aber unterirdisch die Billard-Spielerei "Pocket Gal": Hier gab's die wohl billigsten Pixelbrüste aller Zeiten zu bewundern.

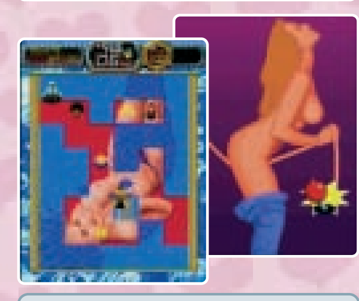
Puzznic (Taito, 1989)





Gleiche Puzzle-Steinchen gesellen sich gern! Dieses weithin bekannte Knobel-Prinzip ließ auch die bunten "Puzznic"-Blöcke verschwinden. Allerdings musstet Ihr vor den Schiebe-Aktionen Euren Grips bemühen – hirnloses Drauflosspielen endete öfter in einer Sackgasse als Euch lieb war.

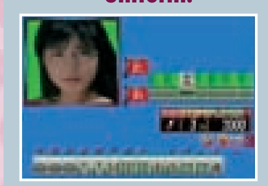
Lady Killer/Moeyo Gonta!! (Yanyaka/Mitchell, 1993)



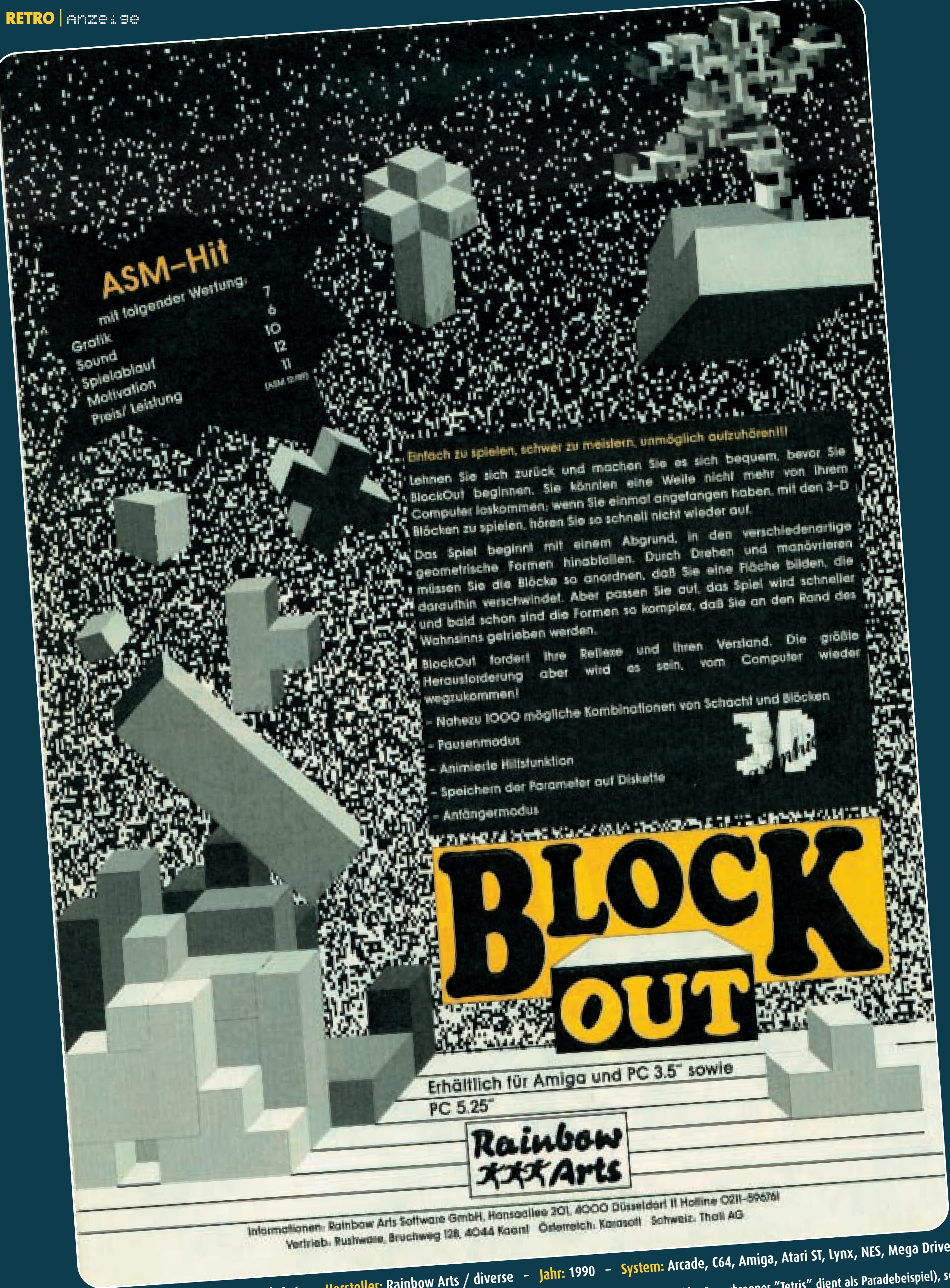
Im einzigartigen Tempo-Knobler "Lady Killer" schwamm Euer Tauchprofi unter Gegnerscharen hindurch, um via Eintauch-Hecht und Auftauchen massig Felder umzudrehen, die Euch nach und nach die Sicht auf leckere Mädels freigaben. Hattet Ihr das Herz der Damen erobert, verloren diese jegliche Hemmungen und ließen sich durch heftiges Joystick-Gerüttel zu wilden Sexspielchen verführen. Süchtig machendes Spielprinzip sowie fordernder, aber fairer Schwierigkeitsgrad begeisterten frühreife Spielhallenfans weltweit.

"Japaner spielen gern Mahjong."

"Japaner erfreuen sich häufig an leicht bekleideten Frauen in Schulmädchen-Uniform."



Kombiniert man diese beiden Vorurteile gegenüber japanischen Geschäftsleuten, liegt eine profitable Geschäftsidee auf der Hand. Mit wenig Progammieraufwand und praktisch ohne eigene Ideen konnte man oben genannter Kundschaft das Geld schneller aus der Tasche ziehen, als ihr lieb war – zahlreiche lieblos dahingeschluderte erotische Mahjong-Varianten waren die unvermeidliche Folge.



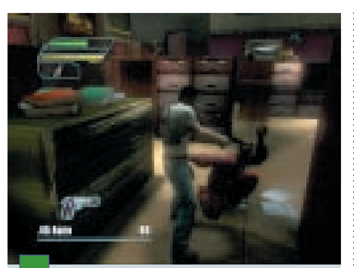
Titel: Block Out – **Hersteller:** Rainbow Arts / diverse – **Jahr:** 1990 – **System:** Arcade, C64, Amiga, Atari ST, Lynx, NES, Mega Drive

Darf's noch etwas hässlicher sein? Auch wenn Knobelspiele bekanntlich keine Grafikschönheiten sein müssen (der Dauerbrenner "Tetris" dient als Paradebeispiel), so sollte doch die Werbung dafür wenigstens nicht gleich abschreckend wirken. Scheinbar musste Rainbow Arts sparen und konnte sich kaum noch Druckerfarbe leisten...

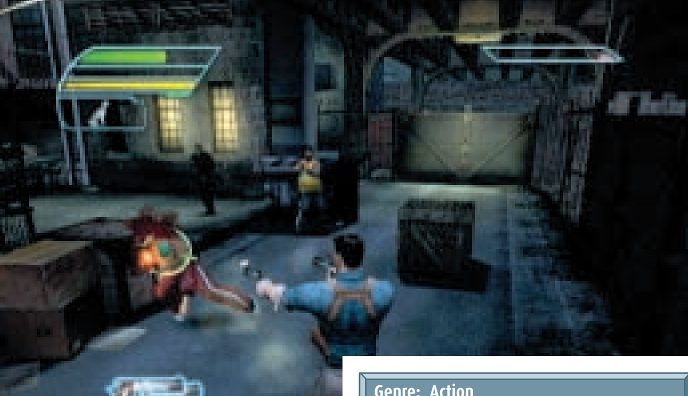
Dead to Rights 2



XB Dumm gelaufen: Unachtsame Schurken dienen auch als Schutzschild.



XB Die groben Entwaffnungsaktionen blieben erhalten.

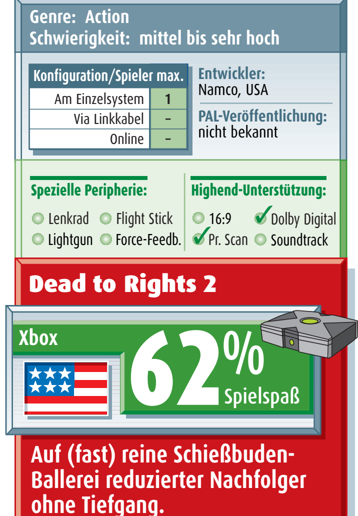


XB In dunklen Gassen lauern Schurken: Wildes Geballer gibt's überall.

Auch wenn man es manchmal kaum glauben mag, Namco-Spiele stammen nicht immer aus Japan: Ein Vorzeige-Produkt der hauseigenen Hometek-Studios in den USA war Ende 2002 das harte Cop-Action-Epos "Dead to Rights", das hierzulande aufgrund der großzügigen Gewalteinlagen nicht erschien. Knapp drei Jahre später hat Namco fast alle Entwickler der Abteilung an die Luft gesetzt und für Jack Slates zweitem Auftritt einiges gestrafft. Die dünne Story dient jetzt ausschließlich als belanglose Überleitung zwischen den einzelnen Leveln, die überwiegend nach dem gleichen Schema ablaufen: Reinstürmen, per R-Tasten-Zielkreuz eine Markierung auf den am nächsten stehenden Vertreter der sechs Mann starken Feindestruppen aufschalten und losballern.

Feuer frei

Natürlich gehen nicht nur Menschenleben drauf, sondern auch einiges an Mobiliar zu Bruch. Als Alibi neben dem Schießbuden-Ballern könnt Ihr eine Zeitlupe aktivieren, Gegner mit Spezialmanövern entwaffnen oder Euren Begleit-Bello auf ein Opfer hetzen. Sämtliche Einlagen des Vorgängers in Minispielform wurden gestrichen, nur zwischendurch müsst Ihr mal einen Level mit Handkante statt Bleispritze absolvieren. Grafisch gibt's solide, wenig beeindruckende Standardkost, was in etwa dem Spielwert entspricht: Wer auf Ballern ohne Denken steht, wird von "Dead to Rights 2" kurzzeitig akzeptabel bedient. *us*





Advent Rising



XB "Matrix" lässt grüßen: Selbst unter schwerem Beschuss kann Gideon den Raketen und Geschützprojektilen dank Zeitlupe ausweichen und gleichzeitig das Feuer erwidern.

SciFi-Action trifft millionenschwere Werbekampagne: Um "Advent Rising" an den zockenden Amerikaner zu bringen, scheut Hersteller Majesco keine Kosten und Mühen. Neben Gratis-Comic-Beilagen, Print-Anzeigen und Kinowerbung lockt der Publisher mit einem Gewinnspiel, bei dem als Hauptpreis eine Million Dollar winken. Ob's hilft? Denn spielerisch und technisch schneidet die erste Episode der als Trilogie ausgelegten Serie eher bescheiden ab. Dabei lässt die Geschichte durchaus Potenzial erkennen: Ihr schlüpft in die Rolle von Pilot Gideon Wyeth und nehmt Kontakt zu einer außerirdischen Spezies auf. Zeitgleich fällt jedoch eine zweite Alienrasse marodierend über Euren Heimatplaneten her. Gideon tauscht Diplomatenanzug gegen Waffe, um Verlobte und Vaterland zu verteidigen.

Klonkrieg

Gekämpft wird wahlweise aus der Third-Person- oder Ego-Perspektive. Entscheidet Ihr Euch für Letztere, zeigen sich deutliche Parallelen zum Baller-Primus "Halo 2": Zwar fehlt es dem Protagonisten an der Hightech-Rüstung, mit je einer Knarre in den Händen und teilweise regenerativer Lebensenergie geht's den Aliens aber in bekannter Shooter-Manier an den Kragen. Mit zermürbenden Stellungskämpfen oder Duellgefechten hält sich "Advent Rising" nicht lange auf. Stattdessen werden Massenschlachten mit dutzenden Teilnehmern ausgiebig zelebriert. Meist steht Ihr alleine Euren Mann gegen die heranstürmende Alienbrut – begleiten Euch CPU-Soldaten, macht das aufgrund nicht vorhandener KI keinen nennenswerten Unterschied.

Zufall oder Absicht: Als Schauplatz dient eine Raumstation für die erste Schießerei, die sich wenig später auf die Planetenoberfläche verlagert. Nicht genug der Déjà-vu-Erlebnisse, wartet dort ein Warthog-ähnlicher Buggy mit markanter Stick-Steuerung auf seinen ersten Einsatz. Spätestens jetzt sind die Anleihen zu "Halo 2" nicht mehr von der Hand zu weisen. Im weiteren Spielverlauf braust Ihr gar mit einem außerirdischen Gleiter in die Schlacht. Getreu dem Vorbild beschränken sich die Fahr-Intermezzi auf ein Minimum. Der Schwerpunkt liegt wohlweislich auf Lauf-und-Baller-Missionen – und die funktionieren trotz einiger Einschränkungen in der Third- Person-Perspektive am besten.





XB Gleiter und Geländebuggy erinnern in Aussehen und Steuerung an "Halo".

▪ ▪ ▪ Orson's Game ▪ ▪ ▪

Prominent heißt nicht unbedingt fantastisch

Für die Story von "Advent Rising" holte sich Entwickler GlyphX den bekannten Autor Orson Scott Card an Bord. Trotzdem bleibt die Geschichte um Weltraumpilot Gideon Wyeth erstaunlich uninspiriert und unspannend. Sein Talent als SciFi-Schreiber stellt der Hugo- und Nebula-Award-Gewinner wesentlich besser in seinem Roman "Ender's Game" (zu dt. "Das große Spiel") unter Beweis. In dem von Kritikern hochgelobten Zukunftsepos steht einzig der achtjährige Ender Wiggin zwischen der Menschheit und ihrer totalen Vernichtung.





XB "Advent Rising" dürft Ihr auch aus der Ego-Ansicht spielen. Prügeln und Ausweichen funktioniert jedoch nur in der Third-Person-Perspektive.



XB Gideons Spezialfähigkeiten treten erst ab der zweiten Spielhälfte in Erscheinung. Vorher bleibt Euch nur der Griff zur gewöhnlichen Schusswaffe.

Technik-Frust

Blickt Ihr Gideon über die Schulter, kommt sein Offensiv- und Defensiv-Repertoire erst richtig zur Geltung: Zusätzlich zum Schusswaffeneinsatz dürft Ihr den Aliens nämlich kräftig in den extraterrestrischen Hintern treten. Dagegen retten kunstvolle Ausweichmanöver in Slow Motion à la "Max Payne" oder "Matrix" Euer Alter Ego schon mal aus brenzligen Situationen. Sein volles Angriffspotenzial entfaltet Gideon erst mit Erlernen diverser Spezialfähigkeiten. Als erstes dürft Ihr via Telekinese Gegenstände und Gegner durch die Luft schleudern, später erweitern Schutzschild, Schockwelle und Energieprojektile Euer Talent-Portfolio. Der Clou daran: Je öfter Ihr eine Sonderkraft anwendet, desto stärker und effektiver werden Eure Attacken. Automatisch aufgelevelt gewinnen auch die Prügel-Angriffe an Komplexität und die Ballermänner an Durchschlagskraft. Je länger Ihr Euch jedoch mit Majescos SciFi-Machwerk beschäftigt, desto offensichtlicher werden die Mängel. Wären der schamlose Ideenklau, die uninspirierte Story und die langweilige Durchschnittsoptik noch zu verkraften, torpedieren technische Unzulänglichkeiten den Spielspaß beträchtlich: Fehlerhafte Scripts, Bugs und Ruckelanfälle lassen den Verdacht auf ein unfertiges Spiel laut werden. Das penetrante automatische Zielsystem und die daraus resultierenden Kameraprobleme vergraulen selbst abgebrühte Actionspieler – da hilft auch kein Preisgeld von einer Million Dollar. *jw*



XB Kostenlose Flugstunde: Via Telekinese hebt Ihr Feinde in die Luft.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: GlyphX, USA
PAL-Veröffentlichung: 2005

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ Pr. Scan, Soundtrack

Advent Rising

Xbox – 63% Spielspaß

Am eigenen Anspruch gescheitert: uninspirierte SciFi-Action mit technischen und spielerischen Macken.

COMING NOW...

in USA

JULI

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Atelier Iris: Eternal Mana	Atlus	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Colosseum: Road to Freedom	Koei	Action	realistisch
Fullmetal Alchemist	Square-Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Killer 7	Capcom	Action	sicher
Makai Kingdom	Atlus	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Battlestations: Midway	SCi	Action	sicher
NCAA Football 06	Electronic Arts	Sportspiel	unwahrscheinlich
Outlaw Tennis	Take 2	Sportspiel	realistisch
Charlie & the Chocolate Factory	Take 2	Jump'n'Run	realistisch
Harvest Moon: Another Wond. L.	Natsume	Simulation	realistisch

AUGUST

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
25 to Life	Eidos	Action	sicher
Darkwatch	Capcom	Action	sicher
Madden NFL 06	Electronic Arts	Sportspiel	sicher
NASCAR 06	Electronic Arts	Rennspiel	unwahrscheinlich
Radiata Stories	Square-Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Big Mutha Truckers 2	THQ	Rennspiel	sicher
Jaws Unleashed	Majesco	Action	realistisch
Metal Slug 4 & 5	SNK Playmore	Action	realistisch
Geist	Nintendo	Action-Adventure	sicher
WWE Day of Reckoning 2	THQ	Beat'em-Up	sicher

in JAPAN

JULI

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Ape Escape 3	Sony	Jump'n'Run	realistisch
namCollection	Namco	Oldie-Sammlung	unwahrscheinlich
Sakura Taisen 5	Sega	Strategie	unwahrscheinlich
We Love Katamari Damacy	Namco	Geschicklichkeit	unwahrscheinlich
Dance Dance Rev. With Mario	Konami	Musikspiel	realistisch
Mario Baseball	Nintendo	Sportspiel	unwahrscheinlich

AUGUST

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Fatal Frame: Zero	Tecmo	Action-Adventure	realistisch
Grandia 3	Square-Enix	Rollenspiel	realistisch
Shadow Hearts: From t. New W.	Aruze	Rollenspiel	realistisch
Tales of Legendia	Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Double S.T.E.A.L. Second Crash	Microsoft	Action	realistisch
Sonic Gems Collection	Sega	Oldie-Sammlung	sicher

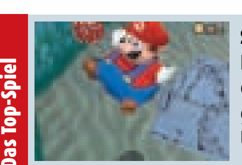
PAL-Veröffentlichung: sicher, realistisch, unwahrscheinlich



Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.

Das Top-Spiel



Super Mario 64 DS
Neue Extras und durchdachte Änderungen: So sollen starke Updates sein.

Nintendo DS

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario 64 DS	88%	04/05
2	Another Code: Doppelte Erinnerung	82%	neu
3	Wario Ware Touched	81%	04/05
4	Polarium	80%	04/05
5	Die Urbz: Sims in the City	78%	05/05

Das Top-Spiel



The Legend of Zelda: A Link to the Past
Retro-Klassik und superber Mehrspieler-Modus in einem.

Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the Past	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi	90%	01/04
5	Advance Wars 2	89%	11/03

Das Top-Spiel

Grand Theft Auto: San Andreas
Besser in allen Belangen: Rockstar übertrifft sich selbst.

Action

Playstation 2

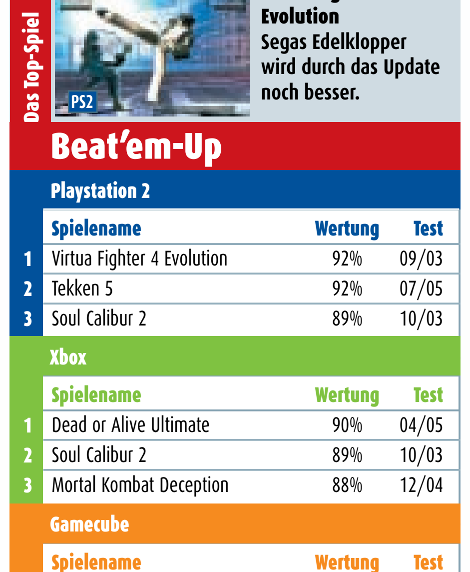
	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	01/05
2	God of War	91%	neu
3	Gradius 5	87%	11/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	neu
2	Oddworld Strangers Vergeltung	90%	04/05
3	Jet Set Radio Future	90%	04/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Resident Evil 4	92%	04/05
2	True Crime: Streets of L.A.	87%	01/04
3	Ikaruga	87%	06/03



Das Top-Spiel

Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Tekken 5	92%	07/05
3	Soul Calibur 2	89%	10/03

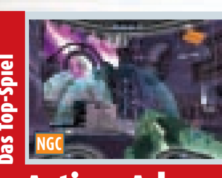
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dead or Alive Ultimate	90%	04/05
2	Soul Calibur 2	89%	10/03
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Fight For NY	86%	11/04
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel



Metroid Prime 2
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

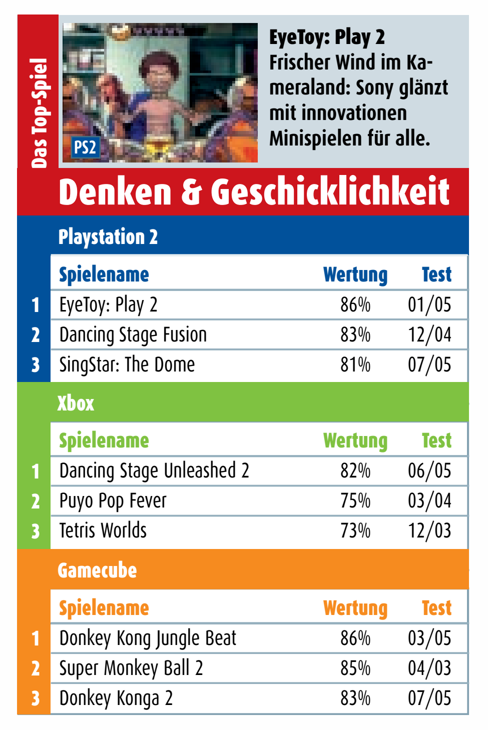
	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	91%	05/05
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	89%	04/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	93%	05/05
2	Prince of Persia: Warrior Within	89%	01/05
3	Ninja Gaiden	88%	06/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime 2: Echoes	94%	01/05
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Splinter Cell Chaos Theory	90%	06/05



Das Top-Spiel

EyeToy: Play 2
Frischer Wind im Kameraland: Sony glänzt mit innovationen Minispielen für alle.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	EyeToy: Play 2	86%	01/05
2	Dancing Stage Fusion	83%	12/04
3	SingStar: The Dome	81%	07/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dancing Stage Unleashed 2	82%	06/05
2	Puyo Pop Fever	75%	03/04
3	Tetris Worlds	73%	12/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Donkey Kong Jungle Beat	86%	03/05
2	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
3	Donkey Konga 2	83%	07/05

Technik-Referenzen

Grafik-Highlight

Burnout 3: Takedown
Hersteller: Electronic Arts

Unglaubliches Tempo, mit Details vollgestopfe Umgebungen und beeindruckende Karambolagen bringen die PS2 zum Glühen.

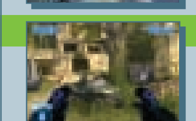
Splinter Cell Chaos Theory
Hersteller: Ubisoft

Sam Fisher legt noch eins drauf: Exzellente Licht-und-Schatten-Spiele und feine Texturen setzen dem Schleicher die Krone auf.

Resident Evil 4
Hersteller: Capcom

So echt kann Grusel sein: Fantastisch detaillierte Szenarien und toll animierte Charaktere faszinieren.

Surround-Highlight

Medal of Honor: Frontline


Hersteller: Electronic Arts

Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.

Halo 2


Hersteller: Microsoft

Wunderbar räumlich klingende Musik und bombastische Soundeffekte vermischen sich zu einem akustischen Feuerwerk.

Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts

Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Ego-Shooter

Das Top-Spiel (XB): **Halo 2** – Wo der Masterchief hinballert, wächst kein Gras mehr: Ego-Action im Edelformat.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
2	Killzone	88%	01/05
3	Brothers in Arms	87%	05/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Halo 2	91%	01/05
2	The Chronicles of Riddick: Escape...	90%	08/04
3	Brothers in Arms	90%	05/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
2	XIII	85%	01/04
3	Timesplitters Future Perfect	83%	04/05

Jump'n'Run

Das Top-Spiel (NGC): **Super Mario Sunshine** – Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 3	90%	12/04
2	Sly 2: Band of Thieves	89%	12/04
3	Jak 3	89%	01/05

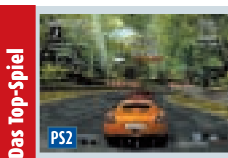
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	**Conker: Live & Reloaded**	**86%**	neu
3	Crash Twinsanity	80%	11/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Wario World	82%	08/03

Rennspiel



Das Top-Spiel: **Gran Turismo 4** – Spät, aber gewaltig geht Polyphonys neues Meisterwerk in Führung.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 4	94%	04/05
2	Burnout 3: Takedown	90%	10/04
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Burnout 3: Takedown	90%	10/04
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Rollenspiel & Adventure

Das Top-Spiel (NGC): **Paper Mario 2** – Rollenspiel mit Hüpfeinlagen? Mario macht's, wie sowas klappen kann.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Final Fantasy 10	88%	06/02
2	Flucht von Monkey Island	86%	08/01
3	Shadow Hearts Covenant	85%	04/05

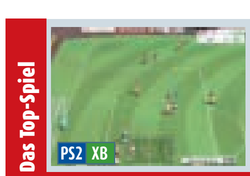
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Jade Empire	92%	06/05
2	Fable	90%	10/04
3	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Paper Mario: Die Legende vom Äonent.	93%	12/04
2	Tales of Symphonia	87%	12/04
3	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03

Sportspiel



Das Top-Spiel: **Pro Evolution Soccer 4** – Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 4	93%	12/04
2	ESPN NHL 2K5	91%	02/05
3	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 4	93%	01/05
2	ESPN NHL 2K5	91%	02/05
3	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04
2	Aggressive Inline	90%	10/02
3	NHL 2005	90%	11/04

Strategie & Simulation

Das Top-Spiel (NGC): **Pikmin 2** – Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	La Pucelle Tactics	86%	06/05
2	Phantom Brave	86%	03/05
3	Disgaea: Hour of Darkness	86%	08/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Fußball Manager 2005	86%	12/04
2	Die Urbz: Sims in the City	84%	12/04
3	Full Spectrum Warrior	83%	08/04

Gamecube

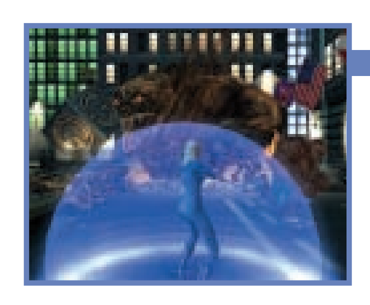
	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin 2	91%	10/04
2	Animal Crossing	88%	10/04
3	Die Urbz: Sims in the City	84%	12/04



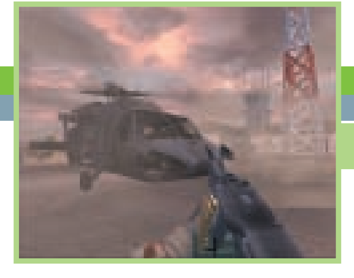
NEUERSCHEINUNGEN IM JULI

Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.

Playstation 2

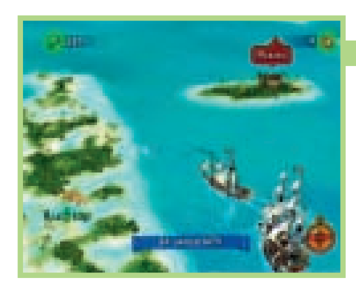


Spielename	Hersteller	Genre	Release
Delta Force Black Hawk Down	Electronic Arts	Action	14. Juli
Fantastic Four	Activision	Action	Juli
Ford Mustang	Take 2	Rennspiel	15. Juli
Killer 7	Capcom	Action	15. Juli
Metal Slug 4	SNK	Action	29. Juli
Real World Golf	Atari	Sportspiel	21. Juli
Sniper Elite	MC2	Action	4. Juli
Virtual Pool: Tournament	Take 2	Sportspiel	8. Juli

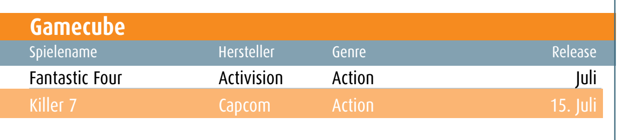


Xbox

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Delta Force Black Hawk Down	Electronic Arts	Action	14. Juli
Fantastic Four	Activision	Action	Juli
Ford Mustang	Take 2	Rennspiel	15. Juli
King of Fighters Maximum Impact	SNK	Beat'em-Up	29. Juli
Metal Slug 4	SNK	Action	29. Juli
Sniper Elite	MC2	Action	4. Juli
Sid Meier's Pirates!	Take 2	Strategie	22. Juli
Virtual Pool: Tournament	Take 2	Sportspiel	8. Juli



Gamecube



Spielename	Hersteller	Genre	Release
Fantastic Four	Activision	Action	Juli
Killer 7	Capcom	Action	15. Juli

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
187 Ride or Die	Ubisoft	Rennspiel	3. Quartal
24: Das Spiel	Sony	Action-Adventure	4. Quartal
50 Cent: Bulletproof	Vivendi	Action	2005
America's Army	Ubisoft	Action	2005
And 1 Streetball	Ubisoft	Sportspiel	2005
Battlestation Midway	SCi	Strategie	1. Quartal 2006
Black	Electronic Arts	Ego-Shooter	4. Quartal
Brothers in Arms Earned in Blood	Ubisoft	Ego-Shooter	2005
Bully	Take 2	Action	Oktober
Burnout Revenge	Electronic Arts	Rennspiel	3. Quartal
Buzz	Sony	Quizspiel	4. Quartal
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Take 2	Ego-Adventure	16. September
Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Interactive	Action-Adventure	2006
Call of Duty 2: Big Red One	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal
Castlevania: Curse of Darkness	Konami	Action-Adventure	4. Quartal
Commandos Strike Force	Eidos	Ego-Shooter	3. Quartal
Conflict Global Terror	SCi	Action	4. Quartal
Crash Tag Team Racing	Vivendi	Rennspiel	November
Crime Life: Gang Wars	Konami	Action-Adventure	September
Dancing Stage Max	Konami	Tanzspiel	4. Quartal
Devil Kings	Capcom	Action	2006
Dragon Quest 8	Square-Enix	Rollenspiel	4. Quartal
Evil Dead Regeneration	THQ	Action	2. September
EyeToy: Kinetic	Sony	Sportspiel	4. Quartal
EyeToy: Play 3	Sony	Geschicklichkeit	November
Fahrenheit	Atari	Adventure	8. September
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Final Fantasy 7: Dirge of Cerberus	Square-Enix	Action	2006
Flatout 2	Empire Interactive	Rennspiel	4. Quartal
Football Generations	THQ	Sportspiel	August
From Russia With Love	Electronic Arts	Action	4. Quartal
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Action-Simulation	Oktober
Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	Action-Adventure	4. Quartal
Genji	Sony	Action-Adventure	4. Quartal
Ghost Recon 3	Ubisoft	Action	4. Quartal
Hitman: Blood Money	Eidos	Action	3. Quartal
Hulk 2	Vivendi	Action	September
Jak X: Combat Racing	Sony	Rennspiel	4. Quartal
King Kong	Ubisoft	Action	4. Quartal
L.A. Rush	Midway	Rennspiel	3. Quartal
Madden NFL 06	Electronic Arts	Sportspiel	8. September
Marc Ecko's Getting Up	Atari	Action-Adventure	September
Mashed 2	Empire Interactive	Rennspiel	3. Quartal
Matrix: Path of Neo	Atari	Action	November
Metal Gear Solid Subsistence	Konami	Action-Adventure	4. Quartal
Metal Slug 5	SNK	Action	30. September
Monkey Ball Deluxe	Sega	Geschicklichkeit	September
Mortal Kombat Shaolin Monks	Midway	Action-Adventure	3. Quartal
Movies, The	Activision	Geschicklichkeit	2005
NBA 2K6	Take 2	Sportspiel	Oktober
Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	Rennspiel	November
NHL 06	Electronic Arts	Sportspiel	25. August
NHL 2K6	Take 2	Sportspiel	Oktober
Okami	Capcom	Adventure	2006
Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	Action	2006
Outlaw Tennis	Take 2	Sportspiel	September
Pariah	Hip Interactive	Ego-Shooter	26. September
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	3. Quartal
Prince of Persia: Kindred Blades	Ubisoft	Action	2005
Pro Evolution Soccer 5	Konami	Sportspiel	4. Quartal
Psychonauts	Majesco	Jump'n'Run	2005
Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Ego-Shooter	September
Ratchet: Deadlocked	Sony	Action	November
Regiment, The	Konami	Action	Oktober

	Hersteller	Genre	Release
Resident Evil 4	Capcom	Action	18. November
Resident Evil Outbreak: File 2	Capcom	Action	2. September
Scarface	Vivendi	Action	3. Quartal
Shadow of the Colossus	Sony	Action-Adventure	4. Quartal
Shadow the Hedgehog	Sega	Jump'n'Run	4. Quartal
Sly 3	Sony	Jump'n'Run	2005
SOCOM 3 US Navy Seals	Sony	Action	3. Quartal
Soul Calibur 3	Namco	Beat'em-Up	3. Quartal
Spartan: Total Warrior	Sega	Action	7. Oktober
SpyToy	Sony	Geschicklichkeit	September
Star Wars: Battlefront 2	Pandemic	Action	3. Quartal
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2005
Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	Action	2005
Suffering, The Ties That Bind	Midway	Action	3. Quartal
Tak 3	THQ	Jump'n'Run	März 2006
The Regiment	Konami	Ego-Shooter	4. Quartal
Tiger Woods 06	Electronic Arts	Sportspiel	29. September
Tomb Raider Legend	Eidos	Action-Adventure	4. Quartal
Tony Hawk's American Wasteland	Activision	Sportspiel	4. Quartal
Top Spin	Take 2	Sportspiel	September
Total Overdose	SCi	Action	4. Quartal
True Crime 2	Activision	Action	2005
Unglaublichen, Die	THQ	Action	November
Warriors, The	Take 2	Action	21. Oktober
Without Warning	Capcom	Action	28. Oktober
World Racing 2	TDK	Rennspiel	3. Quartal
Ys: The Ark of Napishtim	Konami	Action-Adventure	September

Xbox	Hersteller	Genre	Release
187 Ride or Die	Ubisoft	Rennspiel	3. Quartal
50 Cent: Bulletproof	Vivendi	Action	2005
Advent Rising	Majesco	Action	2005
America's Army	Ubisoft	Action	2005
And 1 Streetball	Ubisoft	Sportspiel	2005
Battlestation Midway	SCi	Strategie	1. Quartal 2006
Black	Electronic Arts	Ego-Shooter	4. Quartal
Blazing Angels	Ubisoft	Action	2005
Brothers in Arms Earned in Blood	Ubisoft	Ego-Shooter	2005
Bully	Take 2	Action	Oktober
Burnout Revenge	Electronic Arts	Rennspiel	3. Quartal
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Take 2	Ego-Adventure	16. September
Castlevania: Curse of Darkness	Konami	Action-Adventure	4. Quartal
Cold War	Dreamcatcher	Action	August
Commandos Strike Force	Eidos	Ego-Shooter	3. Quartal
Conflict Global Terror	SCi	Action	4. Quartal
Crash Tag Team Racing	Vivendi	Rennspiel	November
Crime Life: Gang Wars	Konami	Action-Adventure	September
Delta Force Black Hawk Down	Electronic Arts	Action	14. Juli
Evil Dead Regeneration	THQ	Action	2. September
Fahrenheit	Atari	Adventure	8. September
Far Cry Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	September
Flatout 2	Empire Interactive	Rennspiel	4. Quartal
From Russia With Love	Electronic Arts	Action	4. Quartal
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Action-Simulation	Oktober
Gauntlet Seven Sorrows	Midway	Action-Adventure	4. Quartal
Ghost Recon 3	Ubisoft	Action	4. Quartal
Ghost Recon Summit Strike	Ubisoft	Action	September
Hitman: Blood Money	Eidos	Action	3. Quartal
Hulk 2	Vivendi	Action	September
King Kong	Ubisoft	Action	4. Quartal
Kingdom Under Fire 2	Microsoft	Strategie	September
L.A. Rush	Midway	Rennspiel	3. Quartal
Madden NFL 06	Electronic Arts	Sportspiel	8. September
Mashed 2	Empire Interactive	Rennspiel	3. Quartal
Matrix: Path of Neo	Atari	Action	November
Metal Slug 5	SNK	Action	30. September
Monkey Ball Deluxe	Sega	Geschicklichkeit	September
Mortal Kombat Shaolin Monks	Midway	Action-Adventure	3. Quartal
MotoGP 3	THQ	Rennspiel	3. Quartal
Movies, The	Activision	Geschicklichkeit	2005
NBA 2K6	Take 2	Sportspiel	Oktober
Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	Rennspiel	November
NHL 06	Electronic Arts	Sportspiel	25. August
NHL 2K6	Take 2	Sportspiel	Oktober
Outlaw Tennis	Take 2	Sportspiel	September
Painkiller	Dreamcatcher	Ego-Shooter	26. September
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	3. Quartal
Pool Paradise	Ignition	Sportspiel	30. September
Prince of Persia: Kindred Blades	Ubisoft	Action	2005
Pro Evolution Soccer 5	Konami	Sportspiel	4. Quartal
Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Ego-Shooter	September
Samurai Shodown 5	SNK	Beat'em-Up	28. Oktober
Scarface	Vivendi	Action	3. Quartal
Serious Sam 2	Take 2	Ego-Shooter	September
Shadow the Hedgehog	Sega	Jump'n'Run	4. Quartal
Snow	Take 2	Aufbausim.	1. Quartal 2006
Spartan: Total Warrior	Sega	Action	7. Oktober
Star Wars Battlefront 2	Pandemic	Action	3. Quartal
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2005
Starship Troopers	Empire Interactive	Action	2005
Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	Action	2005
Suffering Ties That Bind	Midway	Action	3. Quartal
Tak 3	THQ	Jump'n'Run	März 2006
Tiger Woods 06	Electronic Arts	Sportspiel	29. September
Time Shift	Atari	Ego-Shooter	Oktober
Tomb Raider Legend	Eidos	Action-Adventure	4. Quartal
Tony Hawk's American Wasteland	Activision	Sportspiel	4. Quartal
Total Overdose	SCi	Action	4. Quartal
True Crime 2	Activision	Action	2005
Unglaublichen, Die	THQ	Action	November
Warriors, The	Take 2	Action	21. Oktober
Without Warning	Capcom	Action	28. Oktober
World Racing 2	TDK	Rennspiel	3. Quartal

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Chroniken von Narnia	Buena Vista	Action-Adventure	4. Quartal
Crash Tag Team Racing	Vivendi	Rennspiel	November
Dancing Stage Mario Mix	Nintendo	Tanzspiel	4. Quartal
From Russia With Love	Electronic Arts	Action	4. Quartal
Geist	Nintendo	Ego-Shooter	2005
Ghost Recon 3	Ubisoft	Action	4. Quartal
Hulk 2	Vivendi	Action	September
King Kong	Ubisoft	Action	4. Quartal
Legend of Zelda, The: Twilight Princess	Nintendo	Action-Adventure	November
Madden NFL 06	Electronic Arts	Sportspiel	8. September
Mario Baseball	Nintendo	Sportspiel	2006
Mario Party 7	Nintendo	Partyspiel	2006
Movies, The	Activision	Geschicklichkeit	2005
Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	Rennspiel	November
NHL 06	Electronic Arts	Sportspiel	25. August
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	3. Quartal
Prince of Persia: Kindred Blades	Ubisoft	Action	2005
Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Ego-Shooter	September
Shadow the Hedgehog	Sega	Jump'n'Run	4. Quartal
Spartan: Total Warrior	Sega	Action	7. Oktober
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2005
Super Mario Strikers	Nintendo	Sportspiel	2006
Tak 3	THQ	Jump'n'Run	März 2006
Tiger Woods 06	Electronic Arts	Sportspiel	29. September
Tony Hawk's American Wasteland	Activision	Sportspiel	4. Quartal
True Crime 2	Activision	Action	2005
Unglaublichen, Die	THQ	Action	November
Viewtiful Joe VFX Battle	Capcom	Acton	2006
WWE Day of Reckoning 2	THQ	Beat'em-Up	September

VERKAUFSCHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	**Star Wars Ep. 3: Rache der Sith**	LucasArts
2.	**Gran Turismo 4**	Sony
3.	**FIFA Street**	Electronic Arts
4.	**Midnight Club 3: DUB Edition**	Take 2
5.	**Grand Theft Auto: San Andreas**	Take 2

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	**Star Wars Ep. 3: Rache der Sith**	LucasArts
2.	**Forza Motorsport**	Microsoft
3.	**Midnight Club 3: DUB Edition**	Take 2
4.	**Doom 3**	Activision
5.	**Jade Empire**	Microsoft

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	**Star Fox Assault**	Nintendo
2.	**Mario Party 6**	Nintendo
3.	**Resident Evil 4**	Capcom
4.	**FIFA Street**	Electronic Arts
5.	**Mario Power Tennis**	Nintendo

Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	**Kingdom Hearts: Chain of Mem.**	Square-Enix
2.	**Yoshi's Universal Gravitation**	Nintendo
3.	**Lego Star Wars**	Eidos
4.	**Star Wars Ep. 3: Rache der Sith**	Ubisoft
5.	**Legend of Zelda: The Minish Cap**	Nintendo

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

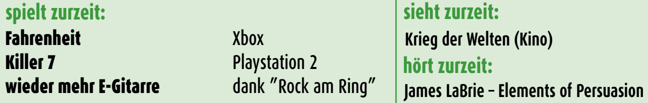
	Spielename	Hersteller	System:
1.	**Tear Ring Saga: Berwick S.**	Enterbrain	PS2
2.	**Nintendogs**	Nintendo	NDS
3.	**Namco X Capcom**	Namco	PS2
4.	**Hanjuku Eiyuu 4: 7-Jin...**	Square-Enix	PS2
5.	**SD Gundam G Gen. DS**	Bandai	NDS
6.	**Legend of Hero Gagharv**	Bandai	PSP
7.	**Romancing Saga: Minst. S.**	Square-Enix	PS2
8.	**Yu Yu Hakusho Forever**	Banpresto	PS2
9.	**Racing Battle C1 Grand Pr.**	Genki	PS2
10.	**Atelier Iris: Eternal M. 2**	Gust	PS2

	Spielename	Hersteller	System:
1.	**GTA: San Andreas**	Take 2	Xbox
2.	**Star Wars Episode 3**	LucasArts	PS2
3.	**Lego Star Wars**	Eidos	PS2
4.	**Conker: Live & Reloaded**	Microsoft	Xbox
5.	**Pokémon Emerald**	Nintendo	GBA
6.	**Medal of Honor: Euro. A.**	Electronic Arts	PS2
7.	**Lego Star Wars**	Eidos	Xbox
8.	**Madagascar**	Activision	PS2
9.	**Star Wars Episode 3**	Ubisoft	GBA
10.	**Fire Emblem: Sacred St.**	Square-Enix	GBA

SO WERTEN DIE EXPERTEN

Oliver Schultes





SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

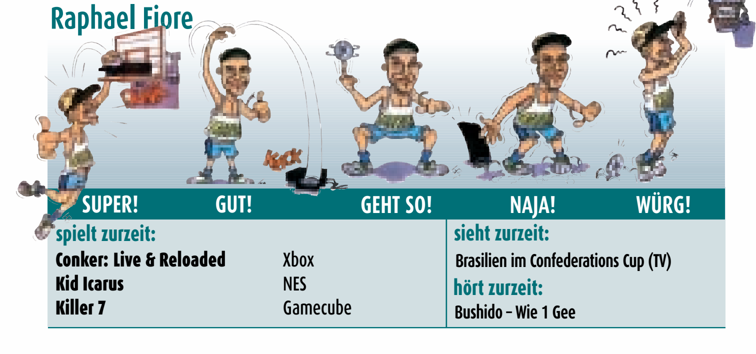
spielt zurzeit:

Fahrenheit	Xbox
Killer 7	Playstation 2
wieder mehr E-Gitarre	dank "Rock am Ring"

sieht zurzeit: Krieg der Welten (Kino)

hört zurzeit: James LaBrie – Elements of Persuasion

Raphael Fiore



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

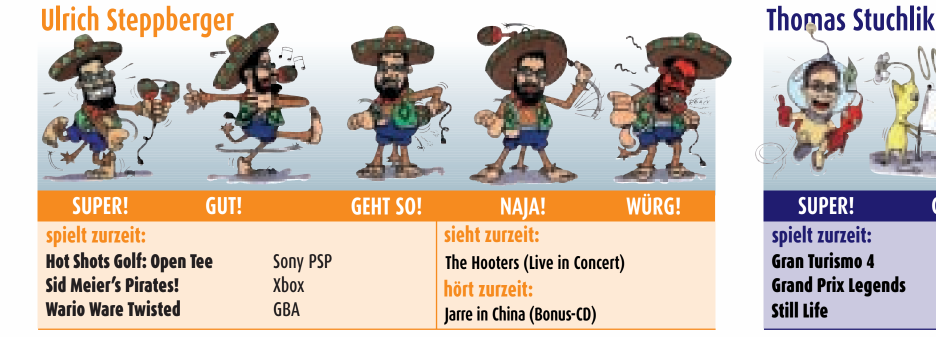
spielt zurzeit:

Conker: Live & Reloaded	Xbox
Kid Icarus	NES
Killer 7	Gamecube

sieht zurzeit: Brasilien im Confederations Cup (TV)

hört zurzeit: Bushido – Wie 1 Gee

Ulrich Steppberger



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Hot Shots Golf: Open Tee	Sony PSP
Sid Meier's Pirates!	Xbox
Wario Ware Twisted	GBA

sieht zurzeit: The Hooters (Live in Concert)

hört zurzeit: Jarre in China (Bonus-CD)

Thomas Stuchlik

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Gran Turismo 4	Playstation 2
Grand Prix Legends	PC
Still Life	Xbox

sieht zurzeit: Per Anhalter durch die Galaxis (Kino)

hört zurzeit: Kraftwerk – Minimum-Maximum

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow





Janina Wintermayr



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Batman Begins	Playstation 2
Doom 3	Xbox
Fahrenheit	Xbox

sieht zurzeit: Batman Begins (Kino)

hört zurzeit: Rob Thomas – Something To Be

Matthias Schmid



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Forza Motorsport ohne Fahrhilfen	Xbox
God of War	Playstation 2
Lady Killer	Automat

sieht zurzeit: Puschel, das Eichhorn (DVD)

hört zurzeit: System of a Down – Mezmerize

Oliver Ehrle



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

MoH: European Assault	Xbox
Ridge Racer DS	Nintendo DS
Shin Megami Tensei: Lucifer's...	Playstation 2

sieht zurzeit: Ong-Bak (DVD)

hört zurzeit: Jingo De Lunch – Underdog

Gastredakteur



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

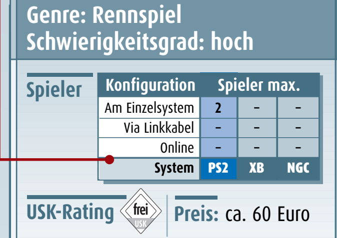
Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

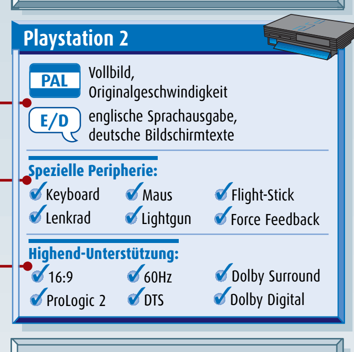
SPIELSPASS

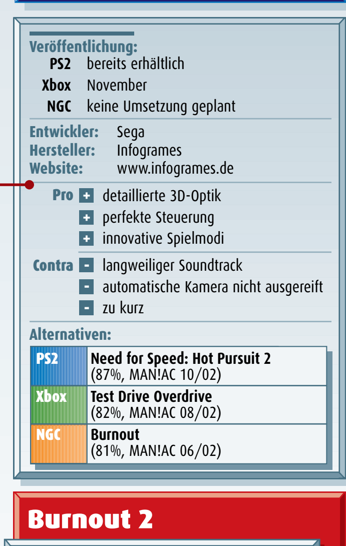
Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.









MANISCHER MOMENT!



Bam Margera trifft seine Idole: Der mäßig bekannte MTV-Freak sucht die Nähe der Prominenz ... und findet die MAN!ACs.

Knackige Gogo-Tänzerinnen, leckere Häppchen und literweise kostspielige Spirituosen veredelten eine exklusive VIP-Party im Rahmen des "Rock am Ring"-Wochenendes. Mittendrin zwei festivaltaugliche MAN!ACs, die nach einem bitterkalten Konzerttag die Nacht zum Tage machten. Wer einen von Haarspray und Poser-Attitüde triefenden Mötley-Crüe-Auftritt, wilde Raufereien beim Gig der Slipknot-Maskenmänner sowie zwei Stunden Iron Maiden live übersteht, kann schließlich nicht vor fünf Uhr früh ins Bettchen. Also rein ins Partyzelt und ran ans Buffet... wären da nicht diese blitzlichtgeilen Möchtegern-Promis, die sofort mit den MAN!AC-Redakteuren aufs Foto wollen. Schließlich hat man nicht jeden Tag die Möglichkeit, sich im Rampenlicht der Star-Schreiberlinge zu sonnen.

God of War



PS2 Ganz schön höllisch: Euer Weg führt Euch sogar durch die Unterwelt von Hades, die sich optisch von den meisten anderen Gegenden kräftig abhebt.



PS2 Die Geister, die Ihr ruft: Spirituelle Geschosse erledigen nervige Gegner.

PS2 In Pandoras Tempel drohen Euch riesige Steinrollen zu plätten.

Auch Kratos, der bleiche Kriegerheld von "God of War", kann nicht alle Schlachten gewinnen – die USK erwieß sich als unüberwindbar, entsprechend blieb eine Alterskennzeichnung für den deutschen Markt versagt. Die Folge: Zumindest über den offiziellen Vertriebsweg von Sony Deutschland kommt das mythologische Action-Epos nicht in die heimischen Läden.
Auch im virtuellen Griechenland hat Kratos nicht das glücklichste Schicksal erwischt: Einst war er der größte Kriegsherr der antiken Welt, bis er am Rande einer Niederlage stehend aus Verzweiflung einen Pakt mit dem hinterlistigen Kriegsgott Ares eingeht. Der führt den Bittsteller zwar zum Erfolg, nimmt ihm dafür aber bald alles, was Kratos jemals wichtig war. Als der Spartaner vor den Ruinen seines Lebens steht, hat er fortan nur noch ein Ziel – Rache an Ares zu nehmen. Zu diesem Zweck ruft er die anderen Mitglieder des griechischen Pantheons an und tritt in die Dienste von Athena, um in seinem Feldzug Vergeltung und Vergebung zugleich zu finden...

Quer durch Griechenland

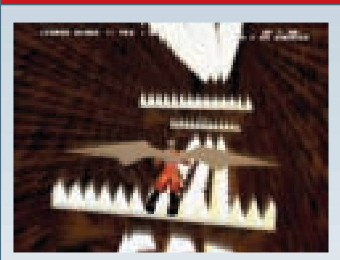
Auf der Reise zum titelgebenden "God of War" kämpft Ihr Euch durch wichtige Schauplätze der hellenischen Mythologie. Ihr beginnt Eure Reise auf der ägäischen See, besucht das frühzeitliche Athen, erklimmt das Gebirge des Zeus und durchforstet den Tempel der Pandora nach der allmächtigen Büchse – selbst ein Abstecher in die Unterwelt von Hades steht an. Nicht nur die Geographie orientiert sich an der Antike, auch die zahlreichen Gegner sind großteils der entsprechenden Sagenwelt entsprungen. Neben gewöhnlichem Soldaten- oder Zombiefußvolk in Ares' Diensten wollen Euch zahlreiche Legendenwesen die bleiche Haut über die Ohren ziehen: Harpyen attackieren Euch



PS2 Habt Ihr das Abenteuer geschafft, dürft Ihr bei der (schwierigen) zehnteiligen 'Herausforderung der Götter" antreten, um alternative Power-Outfits zu gewinnen.

▪ ▪ ▪ Die Schätze des Olymp ▪ ▪ ▪

"God of War" setzt auch in Sachen Bonus-Material Maßstäbe



Viele Spiele geizen in Sachen Bonus-Material und speisen wagemutige Joypad-Helden mit Gimmicks wie schlampig gescannten Konzeptzeichnungen ab, die erst mühsam in der virtuellen Welt gesucht werden müssen.
Dass es anders und vor allem besser geht, zeigt "God of War": Unter dem 'Schätze'-Menüpunkt verwöhnt man Euch mit über einem Dutzend schicker Dokumentationen, die sich im Stil stark an hochwertigen Film-DVD-Extras orientieren – und das nicht nur bei den dicken Brocken wie dem interessanten 'Making Of'.
Auch kleinere Bereiche wie eine Dokumentation über gestrichene Sequenzen (siehe Bild) oder Charakterdesign wurden nicht als simple Slideshows auf die Scheibe gepackt, sondern in der Regel mit einem informativen Audio-Kommentar oder bewegten Bildern aufgemotzt. Außerdem genießt Ihr eine Hand voll FMV-Sequenzen, die das Schicksal von Nebencharakteren aufklären oder Hinweise auf eine mögliche Fortsetzung geben.
Besonders erfreulich und der fairen Grundhaltung des Spiels entsprechend erhaltet Ihr die meisten Boni entweder sofort oder nach einmaligem Beenden des Abenteuers unabhängig vom Schwierigkeitsgrad. Lediglich einige spezielle Extras gibt's erst, wenn Ihr stärkere Herausforderungen besteht.



PS2 Kratos hat es auf seinem Rachefeldzug nur selten mit Obermotzen zu tun, die wurden dafür aber imposant in Szene gesetzt. Für die hartnäckige Hydra braucht Ihr mehrere Durchgänge, bis das Vieh endlich das Lebenslicht aushaucht.

PS2 Lass es brutzeln: Das Magie-Gewitter von Poseiden glänzt durch Wirkung.

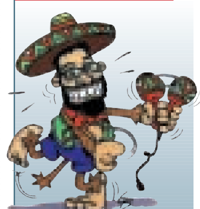
aus der Luft, dicke Zyklopen und Minotauren hantieren mit überdimensionierten Hieb- und Stichwaffen. Die Gorgonenbrut der Medusa vesteinert unachtsame Helden mit ihrem tödlichen Blick, auch Höllenhunde, Satyre und Zentauren mischen kräftig mit. Von letzteren dient ein besonders großes Exemplar ebenso als imposanter Zwischenboss wie eine vielköpfige Hydra, für die Ihr jeweils mehrere Anläufe braucht, bis sie das Lebenslicht aushauchen.

Scharfe Rache

Natürlich schlägt Ihr Euch nicht mit bloßen Händen durch die cineastisch in Szene gesetzten Schlachtfelder. Ironischerweise wurde dem Spartaner seine Waffe von Ares aufgezwungen: Die mächtigen Chaos-Klingen sind ein paar Kurzschwerter, die über Ketten fest mit den Unterarmen von Kratos verschmolzen sind. Entsprechend könnt Ihr nicht nur Kontrahenten in nächster Nähe damit angehen, sondern sie durch Würfe auf Distanz aufschlitzen, ohne den Verlust der Meuchelwerkzeuge zu fürchten. Die Klingen dienen Euch die meiste Zeit des Abenteuers (ein alternatives Schwert bekommt Ihr erst relativ spät spendiert) und sind vielseitig verwendbar. Mit nur zwei Knöpfen aktiviert Ihr wirkungsvolle Angriffs-Combos, später schaltet Ihr weitere Attacken frei und führt besonders wuchtige Hiebe mittels Schultertaste aus. Geschickte Kämpfer nutzen außerdem Finishing Moves. Ist ein Gegner geschwächt, könnt Ihr ihn oft per Kreistaste greifen und effizient ins Jenseits schicken. Je nach Art des Kontrahenten werden unterschiedliche Tätigkeiten gefordert: Bei Minotauren steht flottes Tastenhämmern an, Gorgonen verdreht Ihr durch Joystick-Kreisen den Kopf und Zyklopen erfordern mehrere schnelle Button-Kombinationen.

Weil Göttervater Zeus seinem Nachwuchs verboten hat, sich direkt in die Geschicke der Menschen einzumischen, können Ares' Geschwister Euch nur indirekt aushelfen, indem sie Euch neue Kräfte übertragen. Auf seinem Feldzug lernt Kratos von Aphrodite, wie er den versteinernden Blick der Medusa zu seinen Gunsten einsetzen kann und bekommt von

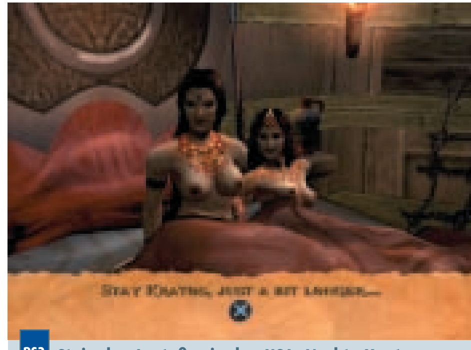




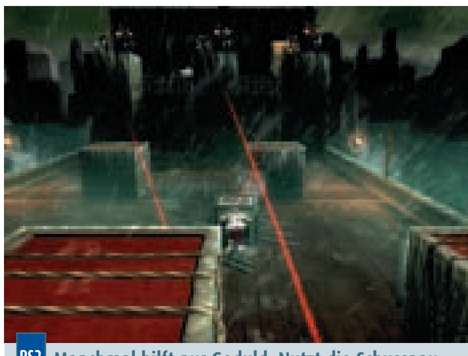
"God of War" hält, was das antike Ambiente verspricht – Kratos' Abenteuer ist in der Tat episch. Sony Santa Monica hat erfreulicherweise nicht krampfhaft vermeintliche Innovationen gesucht, sondern ein bewährtes Konzept konsequent zum bombastischen Action-Erlebnis aufgebaut, das auf ganzer Linie überzeugt. Besonders technisch zeigt die Götterhatz, dass auf der betagten PS2-Hardware eine Menge möglich ist: Die epischen Szenarien werden stets beeindruckend und meist durch tadellos gewählte Kamerawinkel in Szene gesetzt sowie mit toll animierten Sagengestalten bevölkert – lediglich vereinzelt macht sich (dann jedoch deutliches) Tearing bemerkbar. Der Umfang von "God of War" ist zwar nicht rekordverdächtig, aber dafür gibt es während der gesamten Spielzeit kaum Tiefpunkte und noch weniger Frust: ein dickes Lob deshalb für die ebenso eingängige wie gelungene Steuerung und die Entscheidung, Kampf-Novizen dank (wählbarer) niedriger Schwierigkeit das Leben zu erleichtern. Wer nicht zu empfindlich gegenüber der teilweise etwas heftigen Thematik ist, sollte seiner Konsole diese Software-Perle gönnen.



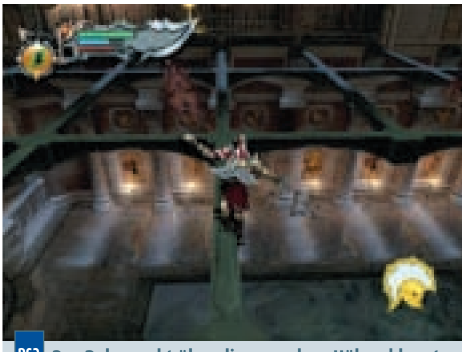
PS2 Friert den Feind durch Medusas Blick auf dem Schalter ein.



PS2 Stein des Anstoßes in den USA: Nackte Haut erblickt Ihr im Rahmen eines skurrilen Minispiels.

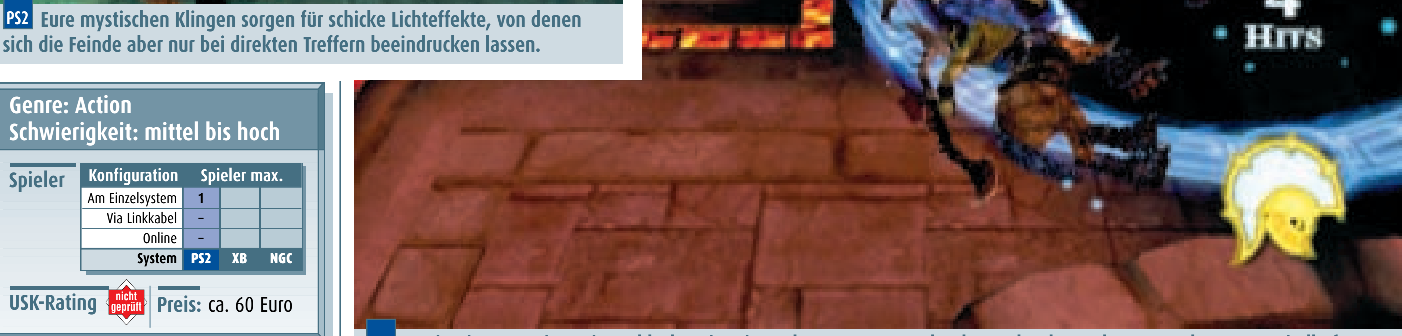


PS2 Manchmal hilft nur Geduld: Nutzt die Schusspausen, um die Box unbeschadet zur Wand zu schieben.

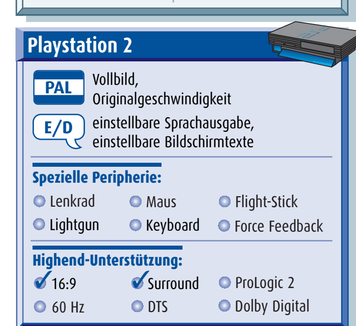


PS2 Der Balanceakt über die morschen Hölzer klappt nur, wenn Ihr vorher die fliegende Brut ausschaltet.


PS2 Eure mystischen Klingen sorgen für schicke Lichteffekte, von denen sich die Feinde aber nur bei direkten Treffern beeindrucken lassen.



PS2 Zwei Beine gut, vier Beine schlecht: Die mies gelaunte Zentaurenhorde werdet Ihr nur los, wenn Ihr genug Feindhufer innerhalb der magischen Portale erledigt – sonst kommt unendlich Nachschub angallopiert.


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

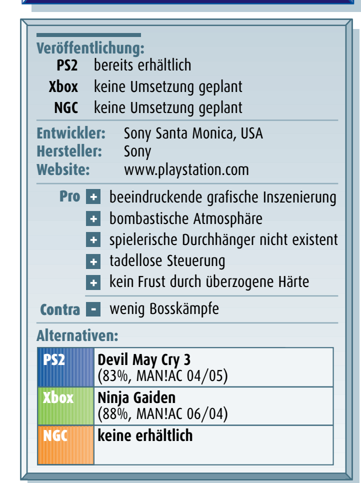
Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: nicht geprüft
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sony Santa Monica, USA
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.com

Pro
+ beeindruckende grafische Inszenierung
+ bombastische Atmosphäre
+ spielerische Durchhänger nicht existent
+ tadellose Steuerung
+ kein Frust durch überzogene Härte

Contra
– wenig Bosskämpfe

Alternativen:

PS2	Devil May Cry 3 (83%, MAN!AC 04/05)
Xbox	Ninja Gaiden (88%, MAN!AC 06/04)
NGC	keine erhältlich


God of War
Playstation 2
Grafik 93 %
Sound 87 %
91 % Spielspaß

Technisch und spielerisch famoses Action-Epos, das auf der PS2 seinesgleichen sucht.

Poseidon die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen sowie eine magische Rundumattacke spendiert. Hades steuert seine gesammelten Seelen bei, die wie mythische Lenkraketen agieren, während Euch Zeus selbst eine Blitzattacke überlässt.

Mit Hilfe der Götter

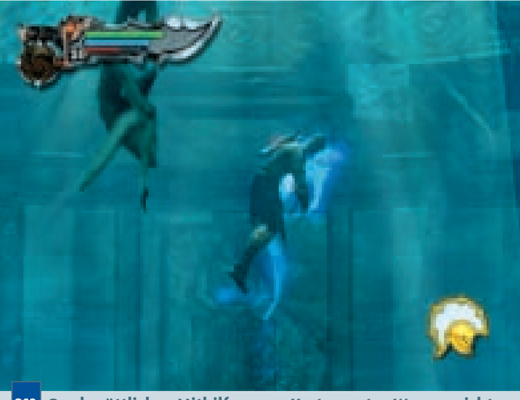
Diese Fähigkeiten braucht Ihr im Lauf des etwa zehnstündigen Abenteuers, um knifflige Situationen zu überwinden – denn nicht alle Probleme sind durch ein geschwungenes Schwert zu lösen. Weiter entfernte Gegner, die eine Passage durch ein Pfeil-Sperrfeuer blockieren, erwischt Ihr eben nur mit Projektilen. Und dicke Brocken, die allein durch ihr Gewicht einen Torschalter auslösen könnten, zwingt Ihr am besten zur ungewollten Kooperation, indem Ihr sie anlockt und im rechten Moment versteinert.

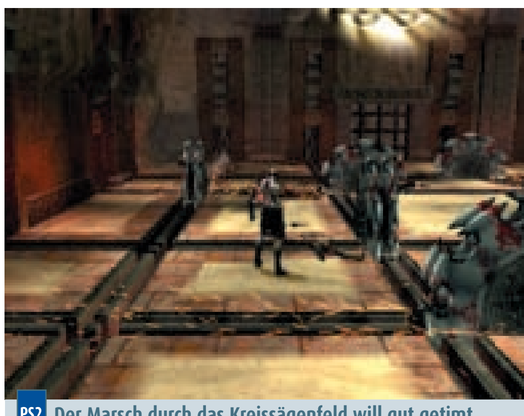
Der Schwerpunkt von "God of War" liegt auf Kratos' Gefechten mit zahlreichen Gegnern, zwischendurch fordern Rätsel- und Geschicklichkeitspassagen aber auch Einsatz jenseits reiner Angriffswut. So müsst Ihr gelegentlich die Reihenfolge von Schaltern ausknobeln oder Steinformationen in vorgegebene Rahmen verschieben. Ein gutes Gleichgewichtsgefühl wiederum hilft Euch weiter, wenn es darum geht, über tückisch schmale Holzbalken zu balancieren – und zu allem Überfluss scharfe Klingen den Weg kreuzen. *us*

Matthias Schmid



Dante, geh in Rente! Denn Kratos ist der neue, vielumjubelte König der PS2-Actionhelden. Bombastische Edeloptik, wunderschön ausstaffierte Szenarien, intuitives Kampfsystem und fairer Schwierigkeitsgrad – bei "God of War" stimmt fast alles. Fast deshalb, weil freiheitsliebende Spieler bisweilen eng begrenzte Kampfarenen und feste Kamerawinkel bemängeln. Auch polarisiert der hohe Grad an expliziter Gewaltdarstellung: Während sich Hartgesottene an den wuchtigen Finishing-Moves erfreuen, sollten zartbesaitete Spieler die Finger von der Schlachtplatte lassen. Leider entgeht ihnen damit ein abwechslungsreiches Spielerlebnis, das aufgrund packender Kämpfe, intelligenter Rätsel und optimal eingebundener Quick-Time-Events jeden Actionfan ans Pad fesselt.

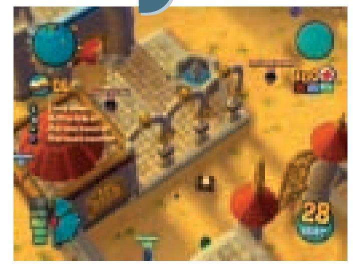

PS2 Dank göttlicher Mithilfe muss Kratos unter Wasser nicht atmen und hat sogar genug Luft für feuchte Nixen-Schmatzer.


PS2 Der Marsch durch das Kreissägenfeld will gut getimt sein, sonst verliert Ihr noch wertvolle Körperteile.

Worms 4: Mayhem



XB An skurrilen Waffen mangelt es nicht: Neben vielen neuen Meuchelwerkzeugen finden sich beliebte Klassiker wie das explodierende Schaf wieder im Arsenal.





PS2 Durch Vogelperspektive (oben) und Ego-Blick habt Ihr mehr Übersicht.

Die letzte "Worms"-Episode ging vor nicht mal einem Jahr mit einer veränderten Ausrichtung (taktische Hauptquartier-Verteidigung statt Truppenmeuchelei) an den Start, was bei der Fanbasis nicht sonderlich gut ankam. Die Konsequenz: Bei "Worms 4: Mayhem" konzentriert sich Team 17 wieder auf das Wesentliche – Ihr übernehmt also die Kontrolle über einen Kriechertrupp und habt nur das Ziel, die Feinde zu eliminieren.
Dazu wuselt Ihr abwechselnd mit den Kontrahenten pro Zug maximal 60 Sekunden durch die Umgebung und attackiert mit einer Waffe aus dem ebenso umfangreichen wie abgefahrenen Arsenal: Neben alten Lieblingen (u.a. Raketenwerfer, Feuerfaust und explodierendes Schaf) sorgen Neuzugänge wie ein effektives Sniper-Gewehr, eine automatische Minikanone oder die Alien-Entführung für Lacher und leblose Feinde. Mittels Editor bastelt Ihr eigene Wummen oder beglückt das Team mit Outfitverschönerungen. Das nötige Geld erspielt Ihr in normalen Matches oder bei 25 Story-Missionen und 15 Herausforderungen, die meist unter Zeitdruck spezielle Fähigkeiten fordern, wenn z.B. bestimmte Geländepunkte eingenommen werden sollen.

Pinke Power

Neben obligatorischen neuen Umgebungen und Waffenergänzungen liefert "Mayhem" vor allem Detailverbesserungen: Durch wählbare Ansichten wie Vogelperspektive und Ego-Blick orientiert Ihr Euch in der 3D-Welt, der komplette Spielablauf wurde beschleunigt. Dazu kommen die Kriecher etwas besser mit unebenem Terrain zurecht und das legendäre Ninja-Seil kann nun auch dafür eingesetzt werden, um z.B. entfernte Extrakisten ranzuziehen. *us*

Wilde Wusler

Das erste PSP-Projekt von Team 17



Die britischen Würmerfreunde bleiben auch in Sachen Handheld kleinen Tieren treu: Für Sony nimmt Team 17 die Wiederbelebung der 1990 auf dem Amiga explosionsartig zu Popularität gekommenen "Lemmings"-Serie in Angriff. Obwohl die leistungsfähige Hardware technisch dazu in der Lage wäre, bleiben uns 3D-Experimente erspart, stattdessen gibt's klassisches Bitmap-Gewusel. Für Team 17 schließt sich so ein Kreis: Wie uns Firmengründer Martyn Brown vor einiger Zeit im Extended-Interview verriet, waren nämlich beim ersten "Worms"-Prototyp noch die grünhaarigen Selbstmordhamster als Sprite-Platzhalter aktiv.

Ulrich Steppberger



Alte Besen kehren gut: "Worms Forts" war zwar nicht schlecht, die kriegswütigen Kriecher funktionieren aber im Rahmen des originalen Prinzips einfach besser. Entsprechend bietet "Mayhem" nur geringfügige Änderungen: Dank Missions-Modus und Herausforderungen haben auch Solisten einiges zu tun, die feinen Editoren sorgen dafür, dass der Waffenvorrat nie zur Neige geht – auch wenn Eigenbauwummen nicht so originell sind wie die vorgegebenen Kaliber. Die Tauglichkeit als Partyspaß steht ohnehin außer Frage (Xbox-Besitzer sind dank 'Live' im Vorteil), so dass unterm Strich gewohnt gute Unterhaltung mit den üblichen Problemchen bleibt: Das Rundenprinzip sorgt nun einmal für Längen und so intuitiv wie in 2D spielt sich's dreidimensional nicht.



XB Im Editor verpasst Ihr Euren Kriechern ein individuelles Outfit.



PS2 Bastler freuen sich über die vielen Möglichkeiten beim Wummenbau.

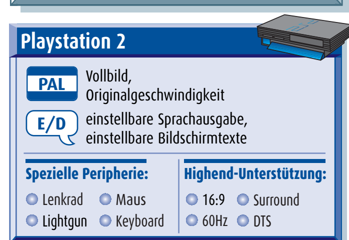


Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	4	
System	PS2	XB	NGC

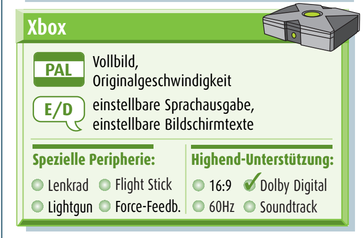
USK-Rating 6 Preis: ca. 40 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

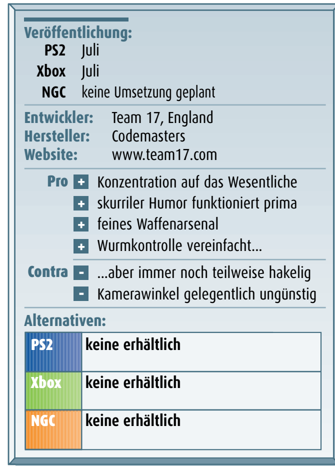
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 Juli
Xbox Juli
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Team 17, England
Hersteller: Codemasters
Website: www.team17.com

Pro
+ Konzentration auf das Wesentliche
+ skurriler Humor funktioniert prima
+ feines Waffenarsenal
+ Wurmkontrolle vereinfacht...

Contra
– ...aber immer noch teilweise hakelig
– Kamerawinkel gelegentlich ungünstig

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Worms 4: Mayhem

Playstation 2: Grafik 69 %, Sound 61 % – 75 % Spielspaß

Xbox: Grafik 68 %, Sound 61 % – 76 % Spielspaß

Zurück zu den Wurzeln: Gewohnt skurriler Rundenkampf, jetzt wieder ohne aufgesetzte Taktik.


Playstation 2
Xbox

Gamecube



Batman Begins



XB Die "Burnout"-Macher wären stolz auf Batman: Mit Turbo rast Ihr durch die Stadt und rammt unliebsame Verkehrsteilnehmer von der Straße.

PS2 Verängstigte Gegner verkriechen sich entweder in der Ecke oder kratzen einen Rest Mut zusammen und stellen sich Euch zum Kampf.

EA und Warner wollen's wieder wissen: Nach "Herr der Ringe", "Harry Potter" und "Catwoman" bringt das Erfolgsduo die nächste Blockbuster-Adaption auf den Markt. Pünktlich zum Kinostart von "Batman Begins" wandert das zugehörige Videospiel über die Ladentheken. EA bedenkt sogar Gamecube-Besitzer mit einer Version und bleibt auch in sonstigen Belangen seiner Lizenzpolitik treu.

Entsprechend hält sich die Filmumsetzung eng an die Vorlage. Durch kurze Filmschnipsel dramaturgisch gestützt, folgt Ihr Bruce Waynes mühevollem Weg vom desillusionierten Milliardärssprössling zu Gothams Gangsterschreck Nummer 1. Im Film ein nicht unerheblicher Bestandteil, fallen Batmans Jugendjahre beim Spiel allerdings komplett unter den Tisch. Einzig die Ninja-Hochburg in den Bergen des Himalaya hat es als Trainingslevel ins Spiel geschafft. Hier lernt Batman (und der Spieler) den Umgang mit Shurikens sowie nervenschwachen Gegnern und macht sich mit den Klettergelegenheiten der Umgebung vertraut. Im weiteren Verlauf lenkt Ihr die Fledermaus dann durch Gothams düstere Gassen, sucht im Untergrund oder den Hafendocks nach Informationen und stattet den Insassen der Irrenanstalt Arkham Asylum einen Besuch ab.

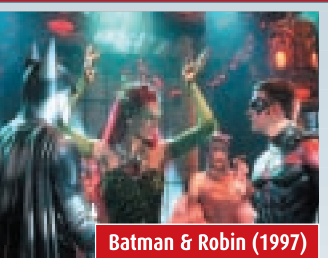
Schleichen und spionieren

In Sachen Spielablauf nimmt sich Batman einen anderen Verbrechensbekämpfer zum Vorbild: Kein Geringerer als Superschleicher Sam Fisher stand Pate für einige Bewegungsabläufe und Hightech-Spielereien des maskierten Helden. Zum Inventar zählen erwartungsgemäß eine Stabkamera, mit der Ihr durch jedes Türschloss spitzeln könnt, sowie verschiedene Hacking-Geräte. Letztere fallen in puncto Handhabung deutlich einfacher aus als beim großen Vorbild und bedürfen daher weder Köpfchen noch kompliziertem Knöpfedrücken. Mehr als ein Tastendruck im richtigen Moment ist nicht nötig, um Schlösser zu knacken oder elektrische Gerätschaften zu aktivieren. Als bester Einsatzhelfer stellt sich jedoch der in unendlicher Stückzahl vorhandene Batarang heraus: Mit dem fledermausförmigen Wurfgerät öffnet Ihr Lüftungsgitter, bringt Gerüste zum Einsturz und Sprengstoffkanister zum Explodieren. Interaktions-Symbole zeigen Euch automatisch die Stellen, an denen die ungewöhnlichen Shuriken zum Einsatz kommen. Ferner wird (von Schaltern, Türen, Kisten bis hin zu Gegnern) jedes manipulierbare Objekt optisch hervorgehoben.

Der tiefe Fall einer Fledermaus

Batmans größte Misserfolge der letzten Jahre


Batman: Dark Tomorrow

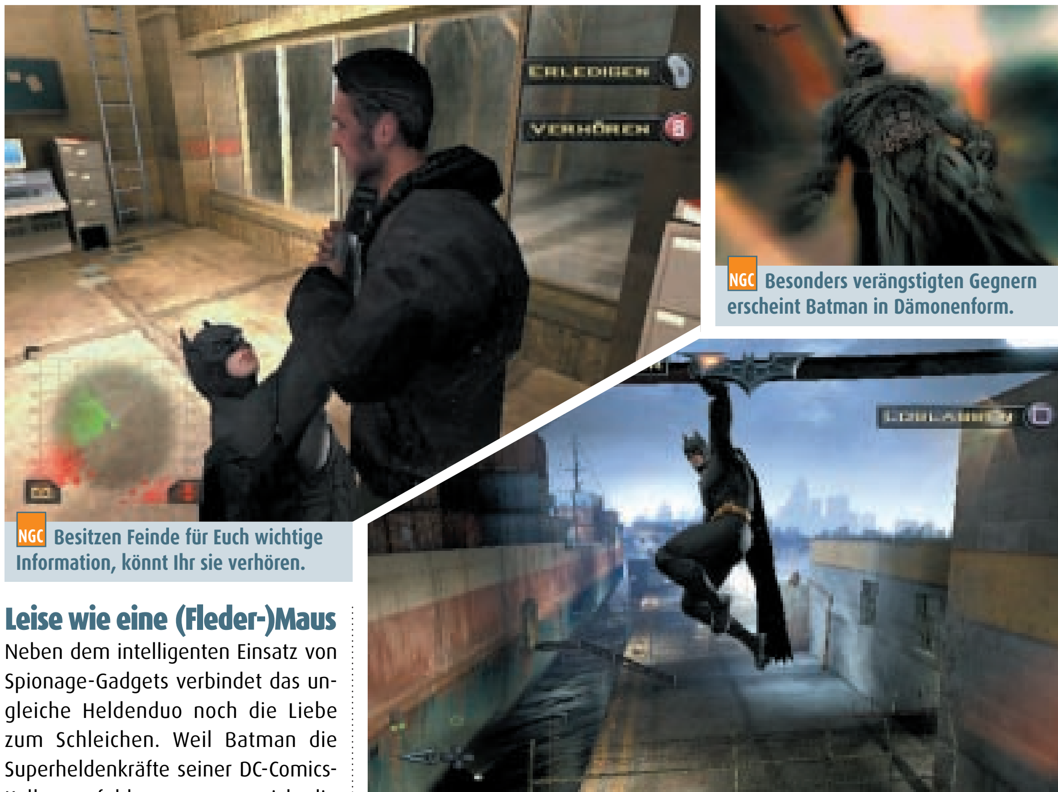

Batman & Robin (1997)

Batmans Kampf gegen das Verbrechen ist eine Geschichte von Verlust, Verzicht, Schmerz und Misserfolgen. Im Kino begann der Niedergang des Fledermäuserichs, als Joel Schumacher das Regie-Ruder von Tim Burton übernahm. Ihren Tiefpunkt erreichte die Serie mit dem unsäglichen "Batman & Robin"-Film. Weder die grell-bunte Aufmachung noch George Clooney alias Batman im lächerlichen Nippelkostüm konnten die Fans überzeugen. Warner ließ die Marke daraufhin sieben Jahre ruhen, bevor man dem ehemaligen Independet-Regisseur Christopher Nolan die Verantwortung für einen weiteren "Batman"-Film übertrug. Auch im Videospiel ging es dem maskierten Beschützer Gothams nicht besser. Konnten "Batman Vengeance" und "Batman: Rise of Sin Tzu" in der MAN!AC immerhin noch Wertungen im 60er-Bereich abstauben, war das spielerisch miserable "Batman: Dark Tomorrow" ein Totalabsturz. "Batman Begins" soll die Serie nun rehabilitieren.





XB Kein Schleichspiel ohne Gadgets: Türschlösser knackt der Flattermann dank Kombinationsgabe (links), Sicherheitssysteme mit dem elektronischen Hacking-Gerät.



NGC Besonders verängstigten Gegnern erscheint Batman in Dämonenform.

NGC Besitzen Feinde für Euch wichtige Information, könnt Ihr sie verhören.

PS2 Ich häng hier nur so rum: Ist der direkte Weg versperrt oder wimmelt es von Feinden, hangelt sich Klettermaxe Batman einfach über das Hindernis.

Leise wie eine (Fleder-)Maus

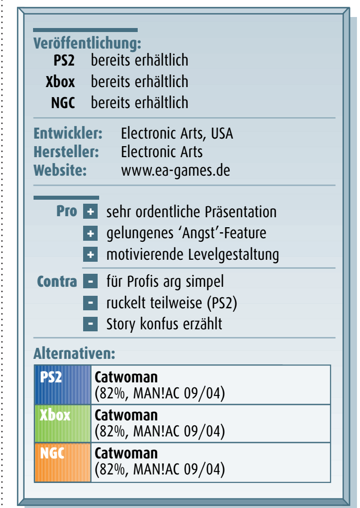
Neben dem intelligenten Einsatz von Spionage-Gadgets verbindet das ungleiche Heldenduo noch die Liebe zum Schleichen. Weil Batman die Superheldenkräfte seiner DC-Comics-Kollegen fehlen, muss er sich die meiste Zeit bedeckt halten. Unauffällig klettert Ihr Gebäudefassaden hoch, hangelt Euch an Rohren entlang oder schleicht durch Abwasserrohre – bloß nicht entdecken lassen lautet die Devise. Praktischerweise zeigt ein Radar die aktuelle Position der Gegner sowie deren Blickwinkel. An der jeweiligen Farbmarkierung erkennt Ihr außerdem die Gefährlichkeit Eurer Gegenspieler: Grün steht für ungefährlich, rot für Feinde mit Schusswaffen, die damit zur Zielscheibe von Batmans Eskapaden werden. Entweder setzt Ihr die Schurken mit einem Stealth-Angriff binnen Sekunden außer Gefecht oder attackiert so lange deren Nervenkostüm, bis diese verängstigt die Waffen wegwerfen. Meist braucht es nicht viel, bis den Gegnern vor Angst die Knie schlottern. Explodierende Tonnen, Gerüste, die in sich zusammenfallen, sowie ein Fledermausschwarm lassen den Puls in die Höhe schnellen. Verschreckte Gegner leisten nicht nur weniger Widerstand, sie sind auch anfällig für Blend- und Rauchgranaten. Das alleine reicht allerdings nicht, um Bösewichte loszuwerden, weshalb Batman die Fäuste sprechen lässt. Das Kampfsystem fällt bewusst leicht zugänglich aus: Neben treten, schlagen und abblocken beherrscht Euer Alter Ego einen finalen Angriff, der jedem angeschlagenen Feind den Rest gibt.

Burnout Batman

Getreu der Kinovorlage klemmt Ihr Euch in zwei Episoden hinter das Steuer des Batmobils und braust durch Gothams Straßen. Die Fahrmissionen gerieten ebenso simpel wie das restliche Spiel, der unnachgiebige Panzer verzeiht Euch gar Frontalcrashes mit Zivil- und Polizeifahrzeugen. Ob Temporausch oder Schreck-Einsatz, grundsätzlich gilt Folgendes: Je geschickter und furchteinflößender Ihr Euch als Flattermann anstellt, desto mehr Bonusmaterial schaltet Ihr frei. Dazu zählen Interviews mit den Filmschauspielern und Entwicklern, alternative Batmankostüme, Mini-Fahrmissionen sowie die 'Galerie der Angst' – eine Sammlung aller von Euch zu Tode erschreckten Gegner. *jw*

Janina Wintermayr

Sexy Catwoman hat's vorgemacht: Sich ein prominentes Spiel zum Vorbild zu nehmen, ist keine schlechte Sache. Dass "Batman" ebenfalls ein Ubisoftheld als Inspirationsquelle dient, mag ein kurioser Zufall sein. Mit den offensichtlichen Anleihen von "Splinter Cell" ist EA jedenfalls ein kluger Schachzug gelungen. Denn statt tumbe Klopperei wird intelligente Schleich-Action zelebriert. Profispione fühlen sich ob der einfachen Levelstruktur und des hilfreichen Radars schnell unterfordert. Obwohl das Spiel offensichtlich dem großen Idol nacheifert, punktet "Batman" auch mit eigenen Ideen: Das Angst-Feature bietet einen interessanten Ansatz und hätte ruhig größer ausgeführt werden können. Aufgelockert wird der Mix aus Klettern, Schleichen, Schlagen und Angst Verbreiten von simplen, aber unterhaltsamen Batmobil-Rasereien, deren Wurzeln bei "Burnout" liegen. Dramaturgisch offenbaren die konfus zusammengeschnittenen Filmszenen Schwächen, technisch gefällt die Umsetzung jedoch: Zwar kommt die Optik auf der PS2 einen Tick ins Ruckeln, dafür stimmen die Animationen der detaillierten Hauptfigur und die düsteren Kulissen.



Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	bereits erhältlich
NGC	bereits erhältlich

Entwickler:	Electronic Arts, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Website:	www.ea-games.de

Pro
+ sehr ordentliche Präsentation
+ gelungenes 'Angst'-Feature
+ motivierende Levelgestaltung

Contra
- für Profis arg simpel
- ruckelt teilweise (PS2)
- Story konfus erzählt

Alternativen:

PS2	Catwoman (82%, MAN!AC 09/04)
Xbox	Catwoman (82%, MAN!AC 09/04)
NGC	Catwoman (82%, MAN!AC 09/04)



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: leicht bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 12
Preis: ca. 60 Euro

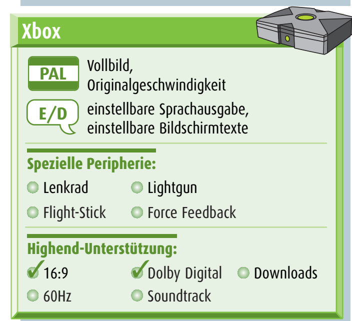


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9, Surround, ✓ ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, Downloads, 60Hz, Soundtrack



Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9, Dolby Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2



Batman Begins

	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	81 %	74 %	82 %
Xbox	82 %	74 %	82 %
Gamecube	82 %	74 %	82 %

Nicht nur für "Batman"-Freunde: technisch sauberer Stealth-Action-Mix mit Angst-Feature.





Grand Theft Auto San Andreas



XB Grafische Verbesserungen stecken nicht nur im Detail: Die Feinpolitur gegenüber der Playstation-2-Version beinhaltet etwa neue Wandbemalungen und Echtzeitschatten.

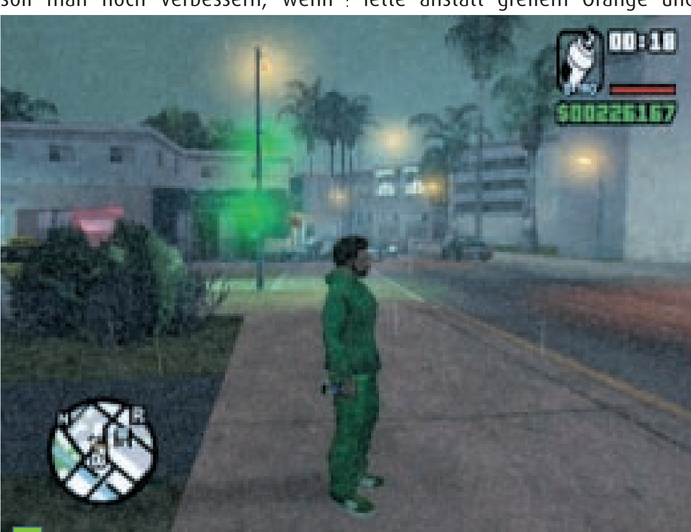


XB Honey, stehst Du nur auf Money? Die Techtelmechtel stellen Euer Nervenkostüm auf eine harte Probe. Eine Beziehung ist kein Spiel, sondern harte Arbeit!

CJ kriegt nicht genug: Nach der genialen PS2-Version (Test in Ausgabe 01/05) erobert der Ghetto-Gangster Microsofts Xbox-Territorium. Grundsätzlich hat sich nicht viel verändert: Immer noch erkundet Euer Alter Ego eine gigantische Welt, die unzählige Freiheiten bietet. Auch die schlampige, oben und unten abgeschnittene 16:9-Anpassung der Playstation-Version blieb leider enthalten. Ebenso unverändert: die dynamischen elf Radiostationen. Doch was soll man noch verbessern, wenn schon nahezu alles perfekt funktioniert? Denn die illustren DJs wie Chuck D, W. Axl Rose oder Andy Dick moderieren das nicht 'fest' geloopte Programm in bestechender Form. Neben fetten Hip-Hop-Tracks spielen die Stationen auch melodischen House, kreischenden Rock und basslastigen Ragga. Eigene Soundtracks dürft Ihr ebenso einbinden. Die wesentlichen Änderungen findet Ihr im optischen Sektor: Los Santos erstrahlt in neuem Glanz und subtiler Farbpalette anstatt grellem Orange und nebligem Düster-Ambiente. Zusätzlich erfreuen sich Grafik-Fetischisten an Echtzeitschatten und neuen Postern oder Wandbemalungen. Außerdem erscheint alles schärfer, Ruckeleinlagen erlebt Ihr selten und dank der verbesserten Fernsicht trefft Ihr auf weniger aufpoppende Vehikel. Die tadellose Steuerung bei der Benutzung von Fahrzeugen erfolgt schließlich wie schon beim "GTA"-Doppelpack über die beiden hinteren Trigger. Schließlich verfolgt Ihr Eure Taten nochmals mit einer befristeten Replay-Funktion – längere Aufnahmen oder Bearbeitungen der Videos gestattet Euch Rockstar jedoch nicht. Eingefleischte Fans der Serie wissen jetzt Bescheid, doch um was geht es in "GTA San Andreas" überhaupt?

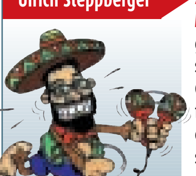
CJs Welt

Ihr schlüpft in die Rolle des afroamerikanischen Ghetto-Rüpels CJ. Vor fünf Jahren verlor der Protagonist einen Bruder im Bandenkrieg und flüchtete nach Liberty City. Tragischerweise treibt ihn ein weiterer Mord zurück



XB Platzregen statt glasklarer Sternenhimmel: Wegen dem grafisch effektiv umgesetzten Wetterumschwung fällt die nächtliche Sprühaktion sprichwörtlich ins Wasser.

Ulrich Steppberger



Auch auf der Xbox bleibt "San Andreas" ein Meisterwerk mit kleinen Macken: Die Fülle an Möglichkeiten und der gewaltige Umfang des imaginären US-Bundesstaats alleine reichen, um Euch wochenlang zu beschäftigen – zumal die Story fein inszeniert wurde und sie sich (zum Glück) im Verlauf von den anfänglichen 'Boyz N the Hood'-Klischees entfernt. Allerdings hätte ich mir gewünscht, dass das Leistungspotenzial der Xbox neben netter Soundtrack-Option und (sinnloser) Wiederholung stärker ausgereizt wird: Klar, ein paar mehr Details in der Umgebung und echte Schattenwürfe von Personen und Objekten sind nett, aber besser hätte Rockstar für höhere Fernsicht und weniger Pop-Ups gesorgt. Trotzdem: Wer die PS2-Fassung nicht schon hat, der greift zu.





XB Die automatische Zielerfassung (grünes Dreieck) klappt tadellos (links). Verbessert im Verlauf des Spiels diverse Fähigkeiten wie etwa Fahrfertigkeit (rechts).




XB CJ zeigt feindlichen Gang-Mitgliedern, wer in der Hood das Sagen hat (links). Bloß nicht husten: Schleichattacken erfordern Fingerspitzengefühl (rechts).



XB Krach, boom, bäng! Einige Missionen sind beispielhaft in Szene gesetzt und überzeugen mit Dramatik, Abwechslung sowie spektaktulären Kameraschwenks.

nach San Andreas – CJs Mutter wurde heimtückisch gemeuchelt. Dieses Ereignis verändert CJs Lebenseinstellung komplett. Neben Rachegelüsten treibt ihn unbändige Wut zurück zum blutigen Gangleben. In den drei überdimensionalen Städten Los Santos, San Fierro und Las Venturas steigt Ihr von einem ärmlichen Möchtegern-Gangster zum gefürchteten Boss auf. Zwischen den einzelnen Städten durchquert Ihr die schier unbegrenzte Badlands-Gegend sowie eine staubtrockene Wüste. "San Andreas" sprengt alle Grenzen: Der direkte Vorgänger "Vice City" erscheint geradezu winzig klein gegen CJs virtuelle Welt und selbst komplexe Rollenspiele wie "Fable" müssen kräftig schlucken. Apropos Rollenspiele: Euer Held verfügt über zahlreiche Fähigkeiten, die Ihr im Verlauf des Abenteuers verbessert. Regt Euch also nicht über ein schlechtes Zielsystem auf – CJ kann es zu Beginn nicht besser. Dank stetem Waffeneinsatz mutiert der Gangster vom blutigen Anfänger zum Hitman. Zudem verbessert Ihre Eure Ausdauer mit Dauerläufen und nehmt kurzerhand an einem Triathlon teil. Erhöht außerdem den Respekt Eurer Homies, indem Ihr fremdes Gang-Territorium einnehmt. Fitness-Verrückte bauen schließlich Muskeln auf und erhöhen durch Schwimmen ihre Lungenkapazität.

Missionen: Ja oder nein?

Der größte Pluspunkt an Rockstars "San Andreas"-Universum ist die dargebotene Freiheit. Um im Spiel weiter zu kommen, müsst Ihr zwar unzählige Missionen erfüllen, doch die Reihenfolge ist in den einzelnen Städten vielfach austauschbar. Ob Ihr dem Guru-Rapper das Reimbuch heute mopst oder zuerst die Russenmafia aufmischt, bleibt Euch überlassen. Um das Spiel mit 100% abzuschließen vergehen außerdem abermals unzählige Stunden, da auch teils äußerst langwierige Sidequests auf der 'Things-to-do'-Liste stehen: Übersprüht feindliche Gang-Graffiti oder schließt eine der vier komplexen Fahrschulen erfolgreich ab. Auch ein Füllhorn witziger Cheats baut Rockstar erneut ein – doch aufgepasst: Wer sein Abenteuer mit einem angewendeten Cheat speichert, verspielt sich die Chance auf die 100 Prozent! Doch nicht nur die Aufgaben, sondern auch die "San Andreas"-Bewohner machen CJ das Leben schwer: Die aggressiven Polizisten hetzen Euch schon mit einem Stern durch die Gegend und holen sich ab vier bis sechs Symbolen Verstärkung in Form von SWAT-Teams, FBI-Agenten oder der mit Rhinos und Flatbeds anrückenden Armee. Als ob das nicht schon genug wäre, beharken Euch etliche feindliche Gangs, asiatische Triadenbanden oder die Mafia.

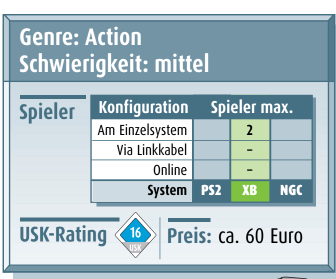
Euer Held wehrt sich gegen die finsteren Typen mit einem riesigen Waffenarsenal wie etwa Flammenwerfer und Schrotflinte oder flieht mit einem fahrbaren Untersatz in die Ferne. Auch beim Fuhrpark gilt das Motto: Mehr ist mehr. Egal ob Lowrider Bike, Sparrow-Heli, Launch-Kampfboot, oder Mower-Rasentrimmer – Euer Held fährt und fliegt mit allem. Ach, es gäbe noch so viel zu erzählen... *rf*

Raphael Fiore

CJ, tu mir den Gefallen und bleib Gangster: Dein anarchistischer Lebensstil katapulitiert "GTA San Andreas" auch auf der Xbox souverän auf den Action-Thron. Einige Missionen lassen Euch zwar gehörig schwitzen, doch deshalb müsst Ihr nicht verzagen: Denn wer CJs zahlreiche Fähigkeiten kontinuierlich verbessert, knackt selbst besonders harte Missions-Nüsse. Daneben gibt's kein Spiel, das nur annähernd eine derartig riesige und vielseitige virtuelle Welt bietet. Egal ob Streetball, gesellige Pool-Sessions, Bemani-Tanzeinlagen oder edle Roulette-Abende – in "San Andreas" ist fast alles möglich. Zudem faszinieren die dramaturgisch erstklassige Geschichte des Ghettokinds CJ und die vor Wortwitz sprühenden Dialoge. Auch vor der tadellosen und facettenreichen Steuerung ziehe ich den Hut. Schließlich tauchen heftige Pop-Ups oder derbe Ruckler auf der Xbox wesentlich seltener auf. Wie auf der PS2 stört mich aber etwas an der deutschen 'Ab 16'-Version: Durch die Zensur-Maßnahmen erschwert sich CJs Leben unnötig, denn Opfer hinterlassen kein Geld und am Boden liegende Gegner bleiben unantastbar. Trotzdem: ein Videospielmeilenstein!



XB Eine andere Welt: Wer sich bis nach Las Venturas durchkämpft, trifft auf ausgefallene und extrovertierte Menschen.

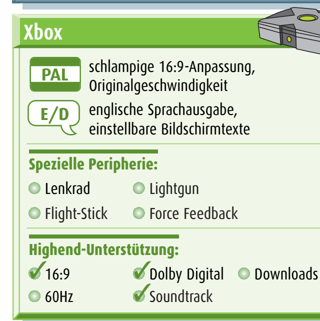


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		2	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro



Xbox

PAL: schlampige 16:9-Anpassung, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- 60Hz
- ✓ Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (94%, MAN!AC 01/05)
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Rockstar North, Schottland
Hersteller: Take 2
Website: www.sanandreas.de

Pro
+ unendliche Möglichkeiten
+ variantenreiches Missioins-Design
+ sinvoll eingestreute RPG-Elemente
+ auch Sidequests bieten langen Spielspaß
+ insgesamt gelungene Steuerung

Contra
- bei schnellen Attacken hakelige Kamera

Alternativen:

PS2	**The Getaway: Black Monday** (68%, MAN!AC 01/05)
Xbox	**DRIV3R** (68%, MAN!AC 08/04)
NGC	**True Crime: Streets of L.A.** (87%, MAN!AC 01/04)



Grand Theft Auto: San Andreas



Xbox
Grafik 81 %
Sound 95 %
94 % Spielspaß

Rockstars Gangsta-Action bläst die Konkurrenz mit Grafik-Feinpolitur und Freiheit deluxe weg.





Sid Meier's Pirates!



XB Wie groß die Karibik wirklich ist, merkt Ihr bei Segeltouren schnell: Wenn zudem der Wind ungünstig steht, solltet Ihr viel Nahrungsvorrat an Bord haben.



XB Wollt Ihr eine Stadt erobern, müsst Ihr Euch bei rundenbasierter Taktik beweisen: Ohne Grips und eine starke Truppe habt Ihr wenig Aussicht auf Erfolg.

20 Jahre nach dem legendären C64-Original startet Ihr in der jüngsten Inkarnation von "Pirates" eine Freibeuter-Karriere auf der Xbox. Anders als bei der letztes Jahr erschienenen PC-Fassung bekommen Konsolen-Kapitäne neben Detailverbesserungen und aufpolierten Minispielen eine Rahmenhandlung spendiert, bei der Ihr Eure von einem Schurken verschleppte Familie aufspürt – die Story ist nicht zwingend einzuhalten, Ihr könnt auch einfach so an einer Piratenkarriere arbeiten.

Zu Beginn entscheidet Ihr, welche Fähigkeit Euer virtueller Seemann besonders gut beherrscht und wählt die Start-Dekade im 17. Jahrhundert. Letzteres hat Einfluss auf das Beziehungsgefüge der vier Fraktionen Spanien, England, Frankreich und Holland: Je später Ihr einsteigt, desto weniger dominant ist etwa die Präsenz der Südländer.

Anfangs seid Ihr mit Eurem kleinen Schiff und wenig Besatzung natürlich keine bedeutende Figur. Darum lauft Ihr am besten eine Hafenstadt an und schaut Euch um: In der Taverne heuert Ihr Matrosen an und unterhaltet Euch mit geheimnisvollen Fremden sowie dem Personal, um Handelstipps und Hinweise auf lukrative Beutezüge zu erfahren. Beim Schiffsbauer repariert Ihr Euren Kahn und gönnt Euch verbesserte Ausrüstung und Kanonen, zum lokalen Händler geht es, wenn Ihr Proviant erwerbt und Ware ankauft oder abgebt.

Regierungsgespräche

Nicht fehlen sollte der Besuch beim jeweiligen Gouverneur: Dort erntet Ihr nicht nur Beförderungen, wenn Ihr durch Eure Taten der jeweiligen Fraktion Vorteile verschafft, sondern macht die Bekanntschaft mit der grundsätzlich weiblichen Nachkommenschaft. Die gibt Euch bei gegenseitiger Sympathie Hinweise auf flüchtige Adelige oder schenkt Euch praktische Objekte wie Fernrohre oder schicke Klamotten, durch die Euer Alltag etwas leichter wird.

Das alles klappt natürlich nur, wenn Euch die beherrschende Nation dieser Landestelle wohl gesonnen ist: Habt Ihr Euch diese (z.B. durch dreiste Überfälle in Sichtweite) zum Feind gemacht, werdet Ihr prompt nicht freundlich empfangen, sondern von Kanonensalven begrüßt und müsst

Die Legende

Sid Meier sorgt seit 20 Jahren für Hits



Nur wenige kreative Köpfe in der Spieleindustrie können ein so hochkarätiges Portfolio aufweisen wie Sid Meier, einer der Bosse von Firaxis: Seit den frühen Heimcomputertagen von 1984 produziert der fleißige Designer einen Erfolg nach dem anderen. Sid spezialisiert sich besonders gern auf alle Arten der Simulation und bescherte uns Meilensteine wie "Silent Service" (U-Boot, 1985) und "F-15 Strike Eagle" (Kampfjet, 1985), aber auch leichtere Kost wie die verschiedenen "Pirates"-Episoden. Außerdem gilt er mit seinem "Railroad Tycoon" (1990) als Pionier der anspruchsvollen Handelsspiele. Zudem gelang ihm das Kunststück, das komplexe Brettspiel "Civilization" 1991 in ein spannendes Computerspiel-Epos zu verwandeln.



XB Neu auf der Xbox: Entert Ihr ein Schiff mit deutlich mehr Besatzung, gleicht Ihr den Nachteil durch Knopfcombos aus.



XB Auch die Schleichtouren in feindlichen Städten wurden aufgebohrt, reizen aber nicht zum wiederholten Spielen.



XB Seeschlachten mit Tiefgang: Soll z.B. der Gegner vor dem Entern demoliert werden oder riskiert Ihr lieber mehr, um eine intakte Galeone zu übernehmen?

XB Die nett inszenierten Schwertkämpfe sind simpel, aber ansprechend.

einen anderen Weg an Land finden. In versteckten Piratensiedlungen sowie Klöstern oder Eingebohrenendörfern habt Ihr diese Probleme zum Glück nicht, dafür gibt's dort nicht so viele Aktionsmöglichkeiten.

Eine Seefahrt, die ist lustig

Einen Großteil Eures Freibeuterlebens verbringt Ihr auf hoher See: Ihr kreuzt mit Eurem Schiff in der Karibik, orientiert Euch mittels einer einblendbaren Karte und achtet auf den Wind, um eine günstige Brise zu erwischen. Weil die Totenkopf-Flagge eine gewisse Verpflichtung darstellt, greift Ihr natürlich auf Wunsch andere Schiffe an, was eins der vielen Minispiele einleitet. Startet Ihr die Attacke, wird das Bild herangezoomt, bis nur noch Euer Kahn und der des angepeilten Opfers zu sehen ist. Ihr kurvt umeinander herum und feuert Eure Geschütze, um den Kontrahenten zu schwächen – dann geht's auf Kollisionskurs. Habt Ihr Glück, ergibt sich der Gegner sofort, sonst müsst Ihr aktiver zur Sache gehen und entern – am Ende wartet ein Fechtduell mit dem Kapitän, das durch geschicktes Timing nach Stein-Schere-Papier-Manier bestritten wird. Neu auf der



XB Das anfangs nette Tanzen entwickelt sich zum größten Nerv-Faktor: Geriet es doch langatmig und simpel, muss aber zur Hinweissuche häufig gespielt werden.

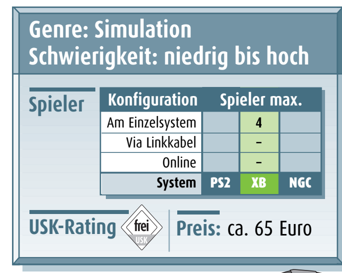
Xbox: Euch steht vorab eine weitere Herausforderung bevor, wenn Eure Besatzung stark in der Unterzahl sein sollte. Dann müsst Ihr ein paar Quick-Time-Events mit Knopfdrücken absolvieren, um den Nachteil halbwegs auszugleichen.

Tanzen und Taktik

Auch andere Aspekte werden durch Minispiel-Einlagen erledigt: So betört Ihr die Gouverneurstöchter durch Tanzeinlagen in rudimentärer 'Bemani'-Manier, während das Eindringen in feindlich gesinnte Städte verschiedene Vorgehensweisen zulässt. Wollt Ihr heimlich rein, schleicht Ihr nächtens durch eine 3D-Nachbildung der Gassen und weicht den Wachen aus. Alternativ setzt Ihr auf die Holzhammer-Methode und versucht, den Ort einzunehmen. Dazu betätigt Ihr Euch in einer Eroberungskampagne nach Rundentaktik-Manier und verschiebt Eure Truppen feldweise, um die gegnerischen Verteidigungseinheiten auf bestmöglichem Terrain anzugreifen. Wer seinen Kumpels zeigen will, was ein Enterhaken ist, der duelliert sich abseits der Solo-Karriere mit bis zu drei menschlichen Konkurrenten bei eigenen Seeschlachten. Kreative Freibeuter basteln sich unter anderem eigene Wappen und tauschen diese via Xbox Live mit anderen Piraten. *us*

Ulrich Steppberger

Das Konsolen-Freibeutertum hat es mir angetan. Das Grundprinzip von "Pirates!" mag 20 Jahre auf dem Buckel haben, funktioniert aber heute noch prächtig: Durch die vielfältigen Möglichkeiten, wie Ihr Eure Schifffahrts-Karriere in der Karibik angehen könnt, gibt es viel zu tun und zu erleben. Die Rahmenhandlung rund um die Suche nach der verlorenen Familie bietet eine angenehme Ergänzung zum freien Herumschippern. Grafik und Sound fallen zwar nicht übermäßig spektakulär aus, fangen aber das Piraten- und Seefahrtsambiente stimmungsvoll ein. Die auf der Xbox erweiterten Handels- und Aufrüstungsmöglichkeiten sorgen für weitere Pluspunkte, während einige Designentscheidungen bei den Minispielen unglücklich ausfielen: Insbesondere das simple und langatmige Getanze mit den Gouverneurstöchtern, das zwecks Hinweisbeschaffung zwangsläufig oft nötig ist, nervt auf Dauer kräftig, während intelligente Aufgaben wie die taktische Stadteroberung im Gegensatz nur selten anstehen. Das sind aber zum Glück nur kleinere Schönheitsfehler, die Nachwuchs-Piraten nicht davon abhalten sollten, in See zu stechen.

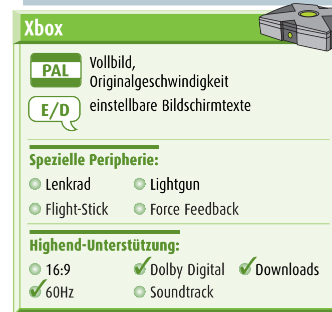


Genre: Simulation
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei USK | **Preis:** ca. 65 Euro

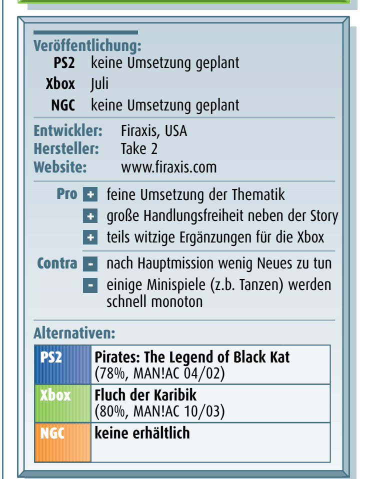


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ Downloads
- ✓ 60Hz
- ○ Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox Juli
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Firaxis, USA
Hersteller: Take 2
Website: www.firaxis.com

Pro
+ feine Umsetzung der Thematik
+ große Handlungsfreiheit neben der Story
+ teils witzige Ergänzungen für die Xbox

Contra
- nach Hauptmission wenig Neues zu tun
- einige Minispiele (z.b. Tanzen) werden schnell monoton

Alternativen:

PS2	**Pirates: The Legend of Black Kat** (78%, MAN!AC 04/02)
Xbox	**Fluch der Karibik** (80%, MAN!AC 10/03)
NGC	**keine erhältlich**



Sid Meier's Pirates!

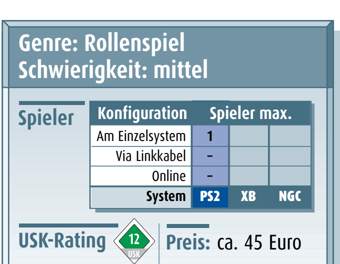
Xbox
Grafik 70 %
Sound 63 %
81 % Spielspaß

Launige Freibeuter-Simulation mit viel Charme und Freiraum, aber teils nervigen Minispielen.





Shin Megami Tensei Lucifer's Call



Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	1		
	Via Linkkabel	–		
	Online	–		
	System	PS2	XB	NGC

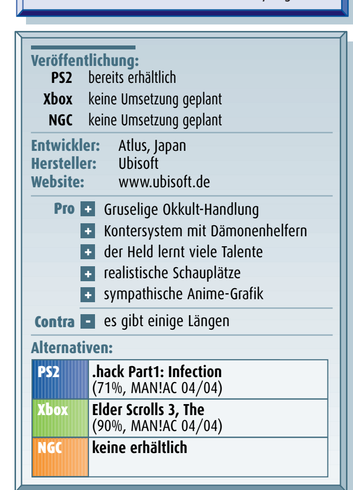
USK-Rating 12 Preis: ca. 45 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
- ✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Atlus, Japan
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ Gruselige Okkult-Handlung
+ Kontersystem mit Dämonenhelfern
+ der Held lernt viele Talente
+ realistische Schauplätze
+ sympathische Anime-Grafik

Contra
- es gibt einige Längen

Alternativen:

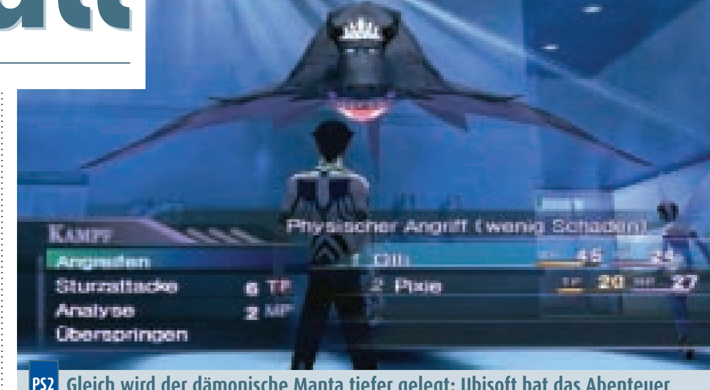
PS2	.hack Part1: Infection (71%, MAN!AC 04/04)
Xbox	Elder Scrolls 3, The (90%, MAN!AC 04/04)
NGC	keine erhältlich



Shin Megami Tensei
Playstation 2
Grafik 79 %
Sound 76 %
80% Spielspaß
Abgefahrenes Okkult-Rollenspiel mit flotten Kämpfen und spaßiger Dämonen-Aufzucht.



PS2 Den kennen wir doch: Vampierjäger Dante mischt ebenfalls mit.



PS2 Gleich wird der dämonische Manta tiefer gelegt: Ubisoft hat das Abenteuer ordentlich lokalisiert, lediglich manche Zauber tragen weiterhin englische Namen.

Die okkulte Rollenspielserie "Shin Megami Tensei" kennen Importspieler als "Persona" von der PSone, die meisten Episoden erschienen jedoch nicht im Westen. Inhaltlich haben die Abenteuer nur Schauplatz und das okkulte Umfeld gemeinsam, Ihr erkundet Tokio und durchkreuzt dabei die Pläne von Seelenräubern und Teufelsanbetern. In "Lucifer's Call" (in Übersee "Nocturne", MAN!AC 01/05) zetteln die Satansjünger gleich den Weltuntergang an: Zum Glück seid Ihr der Auserwählte, der Satan aufmischt und die Welt noch einmal retten kann.

Bis es soweit ist, müsst Ihr eine kräftige Truppe sammeln und trainieren: Wie in den Vorgängern durchstreift Ihr die Schächte und Gänge der Ruinenstadt, die zeitweise etwas zu weitläufig erscheinen – mit der praktischen Automap klappt die Orientierung jedoch optimal. Im Laufe des Abenteuers begegnet Ihr zahlreichen Dämonen, die sich jederzeit in die vierköpfige Party rufen lassen und individuelle Stärken besitzen. So müsst Ihr wie bei "Pokémon" in vielen Kämpfen erst einmal die Aufstellung optimieren, sonst fegt Euch der Obermotz aus der Arena. Abseits der Kontermatches halten mystische Besucher, psychotische Träume und überraschende Besucher die Stimmung auf dem Siedepunkt, Rätsel sind dagegen rar gesät: Nur gelegentlich sucht Ihr nach einem Sicherheitsausweis oder Schlüssel. *oe*

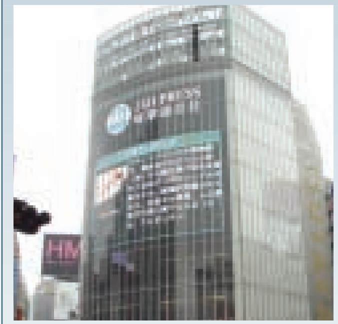
Oliver Ehrle

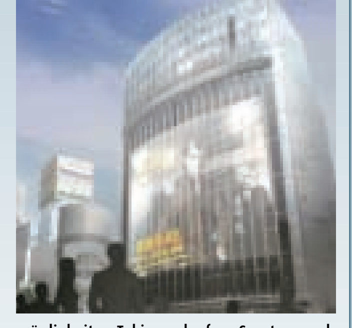


Stoß das Tor zur Hölle auf: "Shin Megami Tensei" ist ein mystisches Gruselabenteuer, das Euch mehr durch bizarre Szenen als Schockmomente schlottern lässt – ob Ihr diese Art Horror liebt, ist Geschmackssache. Die schlaksig animierte Cel-Shading-Grafik passt prima zum Ambiente, auch wenn in manchen Ganglabyrinthen Wände sowie Inventar recht eintönig ausfallen – kennt man ja schon aus den Vorgängern. Eine tolle Verbesserung stellt dagegen das neue Kampfsystem dar, das mit Partnertausch und Elementkonter mehr Abwechslung ins Abenteuer bringt. Auch dramaturgisch hat die Serie zugelegt: Statt sehr zögerlich Hinweise auf die Handlung zu geben und so Neulinge abzuschrecken, startet Atlus das Abenteuer gleich mal mit dem Weltuntergang – das kommt unerwartet.

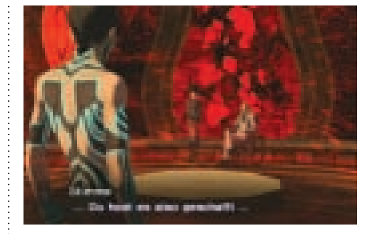
▪▪▪ Virtueller Besuch in Tokio ▪▪▪

Wer die japanische Metropole erkunden möchte, besorgt sich das Videospiel.





Für Japaner und Asien-Reisende ist "Shin Megami Tensei" auch wegen den realistischen Schauplätzen interessant: Via Stadtkarte dürft Ihr berühmte Gebäude und Sehenswürdigkeiten Tokios anlaufen. So etwa auch das Multimedia-Kaufhaus 'Tsu Taya' im Stadtteil Shibuya: Links seht Ihr unseren Schnappschuss, rechts dieselbe Einstellung im Spiel.

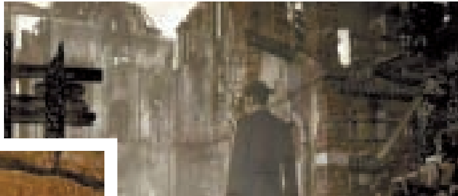




PS2 Erforschen und kämpfen: Nur gelegentlich löst Ihr Schalterrätsel.

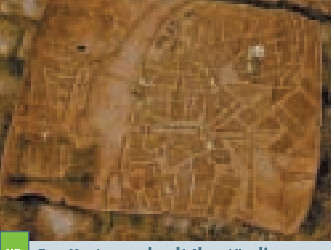
Still Life







XB Der Tresor öffnet sich nur durch die richtige Anordnung der Runensteine.



XB Per Karte wechselt Ihr ständig von einem Schauplatz zum anderen.

XB Abwechselnd werden zwei Protagonisten in verschiedenen Zeiten gesteuert.

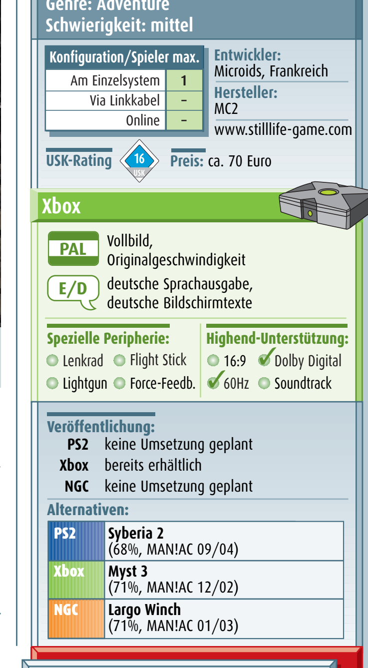
Als attraktive FBI-Agentin Victoria McPherson ermittelt Ihr in einer grausamen Chicagoer Mordserie. Das Spiel startet mit der Spurensuche bei einem Opfer: Ihr untersucht den Tatort nach Hinweisen und Indizien. Gelangt die mittels Analogstick gesteuerte Heldin an eine Schlüsselstelle, erscheint ein anklickbares Icon. So sichert Ihr Spuren oder löst eines der zahlreichen Rätsel. Bei jedem Kapitel wechselt die Hauptfigur: Neben Victoria spielt Ihr abwechselnd auch ihren Großvater in Prag 1929. Dieser ermittelt nämlich in einem ganz ähnlichen Fall – Parallelen zu Jack the Ripper tun sich auf.

Das Wichtigste für Adventure-Kenner: Die logischen Puzzles fügen sich passend ein und lassen sich durch ein wenig Hirnschmalz schnell lösen. Dazwischen stehen immer wieder Dialoge mit Verdächtigen bzw. Zeugen an: Zwei Wahlmöglichkeiten richten das Gespräch auf geschäftliche bzw. private Themen. *ts*

Thomas Stuchlik



Technisch wie spielerisch nichts Neues an der Adventure-Front. Genau das wird Genre-Fans freuen – hier findet Ihr keine Action-Einlagen oder Sprungpassagen, sondern ausschließlich gemächliche Abenteuerkost garniert mit einer dichten Story. Für Stimmung sorgen die zahlreichen vorgerenderten Hintergründe garniert mit netten Rendersequenzen. Die vielen logischen Rätselpassagen fügen sich gut ein und sind mit ein wenig Grübelei immer lösbar. Gespart wurde bei der korrekten, aber langweiligen deutschen Synchronisation. Störend wirkt auch die strikte Linearität des Spielablaufs sowie die oft sehr eingeschränkte Interaktivität: Massig Inventar oder Türen im Hintergrund können nämlich nie benutzt werden.



Genre: Adventure
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Microids, Frankreich
Hersteller: MC2
www.stilllife-game.com

USK-Rating: 16 | Preis: ca. 70 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Dolby Digital, ✔ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2	keine Umsetzung geplant
Xbox	bereits erhältlich
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Syberia 2 (68%, MAN!AC 09/04)
Xbox	Myst 3 (71%, MAN!AC 12/02)
NGC	Largo Winch (71%, MAN!AC 01/03)

Xbox
Grafik 63 %
Sound 57 %
67 % Spielspaß

Die lineare Abenteuer-Kost um eine Mordserie bietet wenig Interaktion, aber viele Rätseleien.

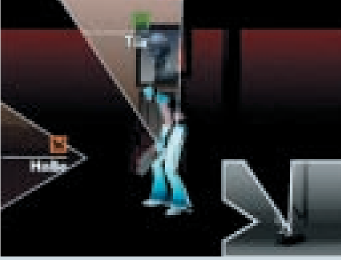


Playstation 2 · Gamecube



Killer 7





NGC Kunstvolle Killer-Ballade: Egal ob irre Bossscharmützel (links) oder 'Auf Schienen laufen'-Steuerung samt Wegweiser – Euch erwartet ein spielbares Gedicht.



NGC Die Protagonisten haben nicht nur mit Dämonen, sondern ebenso mit Selbstzweifeln zu kämpfen. Kaede schlitzt sich zur Rätsellösung schon mal die Adern auf!

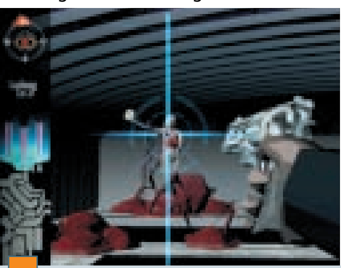
Die Videospielindustrie langweilt Euch mit Fließband-Fortsetzungen und einfallslosen Trittbrettfahrer-Produkten? Ihr strebt nach ästhetischen und ausgefeilten Machwerken, die ein emotionales Feuerwerk entfachen? Dann lest weiter. Denn Eure steten Stoßgebete an den Gott der virtuellen Kunst wurden erhört und an "Resident Evil"-Erfinder Shinji Mikami und "Resident Evil 4"-Produzent Hiroyuki Kobayashi weitergeleitet. Die Meister des Grauens verwirren Euch mit einem durchgeknallten, fast schon geistesgestörten Action-Machwerk mit dem schlichten Namen "Killer 7".

Killer hoch sieben

Ihr schlüpft in die Rolle des schizophrenen Harman Smith. Der betagte Rollstuhlfahrer lebt mit seinen sieben Alter-Egos im ständigen Konflikt – trotzdem oder gerade deswegen gelten die ihm innewohnenden Schwerverbrecher als die gefürchtetsten Assassine der Welt: Der schwarze Garcian nimmt Aufträge entgegen, verfolgt die animalische Beziehung zwischen Harman und seiner herzlosen Pflegerin (bzw. sexsüchtigen Dienerin) Samantha oder sammelt die Leichen seiner Bande auf und erweckt die blutigen Säcke wieder zum Leben. Dan Smith filtert die Schwachstellen jedes Gegners heraus und der bleiche Kevin schießt als einziger nicht mit einer Feuerwaffe um sich, sondern benutzt scharfe Wurfmesser. Das jüngste Mitglied der ruchlosen Gangster heißt Con, sieht nichts, hört dafür besser als ein Luchs und bläst unvorsichtige Feinde blitzschnell mit zwei vollautomatischen Pistolen weg. Der bärenstarke Mask de Smith erinnert dagegen an einen mexikanischen Wrestler und zerstört mit seinen zwei Granatwerfern sogar meterdicke Mauern. Der rebellische Coyote überzeugt zwar mit gazellenhafter Sprungkraft, sorgt aber in der Bande immer wieder für Ärger. Die einzige Frau Kaede schließt den Mörderkreis: Mit dem Präzisionsgewehr killt die suizidgefährdete Rockträgerin selbst weit entfernte Antagonisten.

Ich bin durstig, gib mir Blut!

Aber wen bekämpfen die stylischen und unbarmherzigen Schwerverbrecher? Das bleibt ein tückisches Geheimnis, denn jeder scheint seine dreckigen Finger im Spiel zu haben. Terroristen können es nicht sein, weil die 'Weltorganisation' die Brut des Bösen ausrottete. Doch die jetzige Bedrohung ist weitaus gefährlicher: Der gottgleiche Kun Lan verbündet sich mit korrupten Politikern und den lachenden, engelhaften Dämonen 'Heaven Smiles'. Die für gewöhnliche Menschen unsichtbaren Kreaturen stellen die größte Gefahr für Euch dar: Spätestens wenn ein markerschütterndes Gelächter ertönt, solltet Ihr die Gegend nach den hässlichen Fratzen scannen. Nach einigen Feuersalven sterben die Missgeburten des Himmels (oder Ausgeburten der Hölle) in einer gewaltigen, roten Blutfontäne – dank unendlich Munition macht Ihr Euch selbst bei Fehlschüssen keine Sorgen. Noch effizienter entledigt Ihr Euch der garstigen Brut, indem Ihr deren gelb markierte Schwachstelle trefft. Der 'One-Hit'-Kill spendiert reichlich Blut. In einem Labor nutzt Ihr das Lebenselixier zum Aufleveln Eurer Charaktere: Verbessert etwa Zielgenauigkeit, Schnelligkeit des Nachladens und Durchschlagskraft Eurer Wumme. Nebenbei





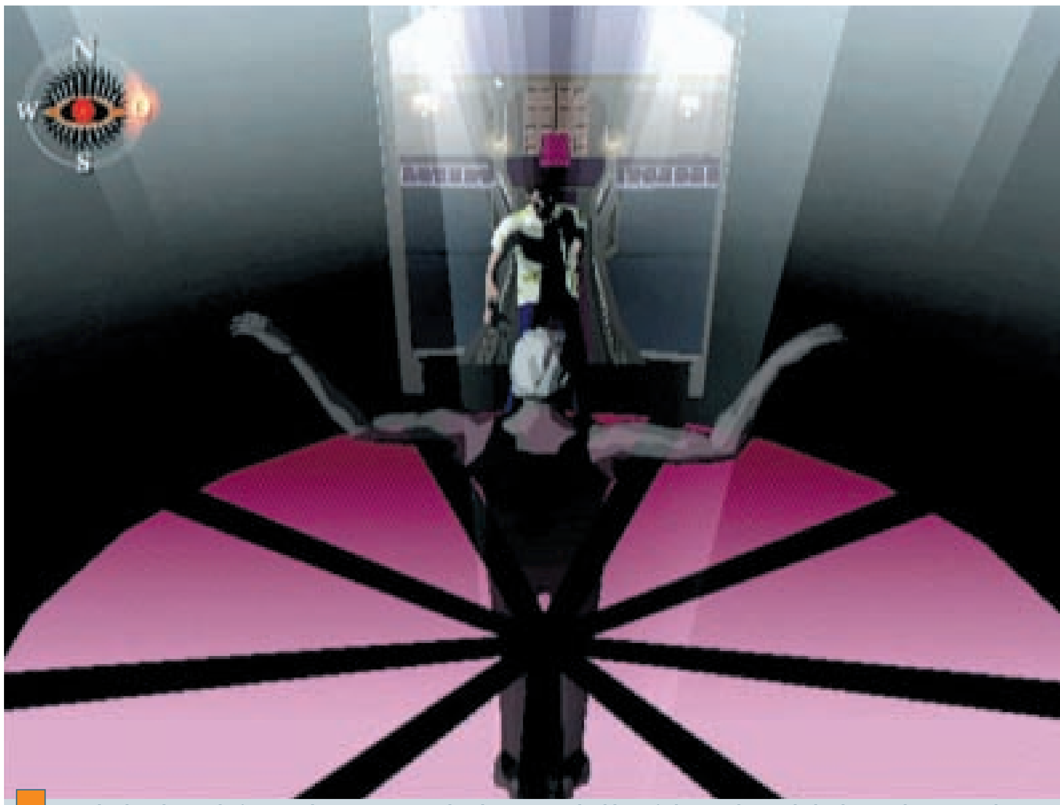
NGC Nutzt spezifische Helden-Fähigkeiten: Dan putzt dank aufgeladenem Superschuss die Statue weg (links). Kevin schleicht unsichtbar durch gut bewachte Vorgärten (rechts).



PS2 Wenn Ihr die 'Heaven Smiles' normal abknallt, spritzen Blutfontänen (gr. Bild). Trefft Ihr aber ihren wunden Punkt, zerplatzen die Gegner wie Seifenblasen (kl. Bild).

Oliver Schultes

Seit meinem ersten Kontakt mit "Killer 7" bin ich hin- und hergerissen: Einerseits faszinieren die innovativ-abgefahrene Präsentation und das obskure Mörder-Septett mit ihrer Eigenständigkeit beziehungsweise kunstvollem Design. Auf der anderen Seite macht einem Capcoms Killer-Kunstwerk das virtuelle Leben unnötig schwer. Der knallharte Einstieg sowie die uninspirierte Item-Sucherei bringen einen in der realen Welt regelmäßig an den Rand des Wahnsinns. Außerdem nervt das 'Sich nicht bewegen können während man zielt oder nachlädt' – dadurch endet Ihr nicht selten als blutiges Häufchen Elend. Warum die PS2-Fassung in puncto Technik (Ruckler, Farbarmut, Ladezeiten) dem Gamecube hinterherhinkt, weiß wohl nur der geisteskranke Mr. Smith.



NGC Gottgleich: Schemenhafte Gestalten wie Travis erleuchten Euren dunklen Pfad mit Licht. Doch das kryptische Wissen der heiligen Kreaturen führt nicht direkt zu des Rätsels Lösung, sondern räumt lediglich einige Steine aus dem Weg.

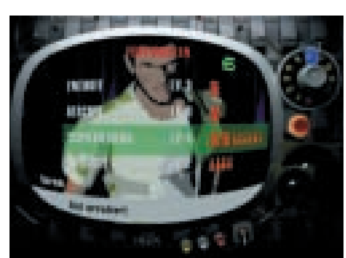
füllt Ihr mit dem Blut auch Reagenzgläser, die Ihr zur eigenen Energieauffrischung oder zum Einsetzen von Special-Attacken nutzt.

Kunstvolles Rätselraten

Doch in "Killer 7" ermordet Ihr nicht nur haufenweise böse Jungs, sondern löst etliche, Capcom-typische Rätsel: Mit verschiedenen Ringen verändert Ihr die Zeit, zündet ein Feuer, lasst Ballone fliegen oder trocknet einen Pool aus. Ab und an sammelt Ihr auch Endgegner-Statuen oder wettet in einem Pferderennen. Sobald eine Spezialfähigkeit eines Helden (den Ihr ständig wechseln könnt) zum Zuge kommt, ertönt überdies ein schräger Ton – handelt bewusst. Wer trotzdem bei den teils absurden Denkaufgaben nicht weiterkommt, holt sich Hilfe von Verblichenen (beim leichteren Schwierigkeitsgrad geben sie nützliche Tipps). Auch die Steuerung der bewusstseinserweiternden Anime-Blutoper geht neue Wege. Via Knopfdruck lauft Ihr wie auf Schienen und an Abzweigungen wählt Ihr mit dem Stick die nächste Richtungsänderung.

Auch die Cel-Shading-Optik sucht trotz Ähnlichkeiten mit Segas "Jet Set Radio" seinesgleichen. Denn wer hätte gedacht, dass ein Comic-Look derartig blutig und brutal ausfällt? Die Zwischensequenzen wechseln zudem mehrfach den Stil und die schräge Musik unterstützt die wirre Atmosphäre ideal. *rf*





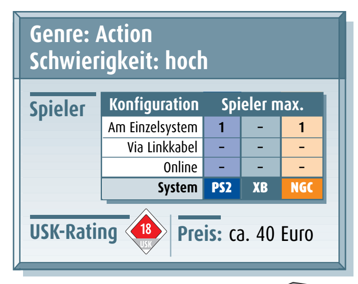
NGC Die fesselnden und sich im Stil ändernden Anime-Sequenzen begeistern. Wegen der Grausamkeit des Dargestellten erübrigt sich das Thema Jugendfreigabe.



PS2 Nutzt Blut zum Aufleveln: Die Helden durchleben diverse Stufen (von oben).

Raphael Fiore

Ein blutüberströmtes Kunstwerk! Die simple und effektive 'Wie-auf-Schienen-Laufen'-Steuerung lässt keine Orientierungsschwierigkeiten zu und das stete Aufleveln Eurer Mörder macht selbst ungeübte Ego-Shooter zu Profis. Zudem sagt mir die verstrickte, mit rücksichtslosen und rohen Dialogen übersähte Story in allen Belangen zu – eine originalgetreue Filmumsetzung würde Tarantino zur Ehre gereichen. Ebenso stimmig präsentieren sich die bombastischen Anime-Storysequenzen und die cineastische Kameraführung im Spiel. Auch die Liebe zum Detail verdient ein Extralob: Nach den einfallsreichen, fesselnden und teils nervenraubenden Endgegner-Scharmützeln verwirrt Euch schon einmal eine Hommage an Abspänne aus längst vergangenen Zeiten. Schließlich überzeugen das exquisite, coole Anti-Helden-Design und die absonderlichen Rätseleinlagen. Lediglich die langen Ladezeiten (auf der PS2 ein Atmosphäre-Killer) und der knackige Einstieg mindern das Gore-Festival. Trotzdem: Wer sich auf das abgefahrene Experiment einlässt und sich von gängigen Videospielschemen trennt, erlebt leidenschaftliche Bildschirm-Poesie für Erwachsene.

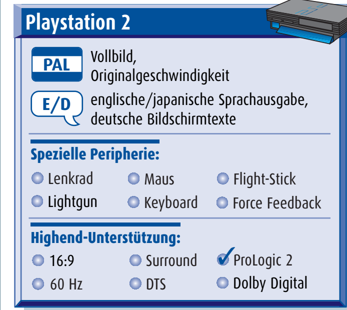


Genre: Action
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	-	1
Via Linkkabel	-	-	-
Online	-	-	-
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 Preis: ca. 40 Euro

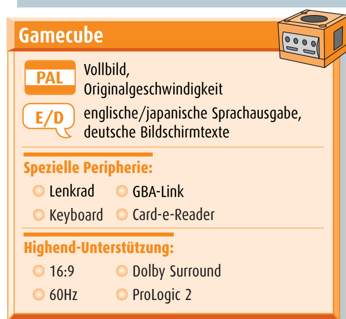


Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische/japanische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ✓ ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

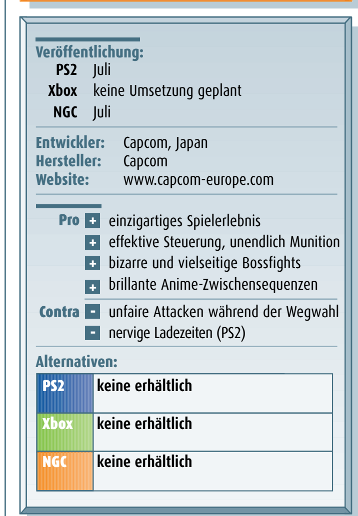


Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische/japanische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
16:9, Dolby Surround, 60Hz, ProLogic 2



Veröffentlichung:
PS2 Juli
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Juli

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom-europe.com

Pro
+ einzigartiges Spielerlebnis
+ effektive Steuerung, unendlich Munition
+ bizarre und vielseitige Bossfights
+ brillante Anime-Zwischensequenzen

Contra
- unfaire Attacken während der Wegwahl
- nervige Ladezeiten (PS2)

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich



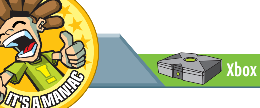
Killer 7

Playstation 2: Grafik 77 %, Sound 73 % – 79% Spielspaß

Gamecube: Grafik 84 %, Sound 73 % – 85% Spielspaß

High machender Ego-Shooter-Abenteuer-Mix mit simpler 'Schienen'-Steuerung im Kunstgewand.







Conker: Live & Reloaded



XB Sexy Bunnys und pralle Melonen: Conkers Freundin harrt im Käfig aus und wartet auf Eure derbe 'Viel Alkohol saufen und danach Steingolems anpinkeln'-Rettungsaktion.



XB Manche Taten von Conker sind dermaßen bitterböse, dass Ihr Euren Helden nicht mehr lieb habt. Das süße Babydino Flupe dient dem Frechdachs als Opfergabe!

1998 kündigte Rare einen zuckersüßen Hüpfer namens "Twelve Tales: Conker 64" an. Doch die Fachpresse stempelte das niedlich animierte Abenteuer voreilig zu einem 08/15-Kiddie-Jump'n'Run ab. Drei Jahre später platzte die Bombe: Conkers unreife und liebliche Freundin Berri verwandelte sich in eine Sexbombe und Euer Held verfügte über eine besonders große Schimpfwörter-Bibliothek. Zu der erwachsenen Thematik gesellte sich ein frisches Leveldesign, geschliffene Situationskomik und makellose Spielbarkeit. Trotz einheitlicher Lobgesänge der Fachpresse verkaufte sich "Conker's Bad Fur Day" nicht sonderlich gut – wahrscheinlich schreckte der horrende Preis von 180 Mark viele Zocker vom Kauf ab.

Gestern ist heute

Vielleicht lag es aber daran, dass die Welt noch nicht für ein derartig abgefahrenes Hüpfabenteuer bereit war. Deshalb setzten die 'verrückten' Engländer den N64-Klassiker fast 1:1 (grafisch erheblich aufgepeppt) für die Xbox um.

Das Abenteuer des flauschigen Helden beginnt absurd: Betrunken taumelt Conker durch seine Stammkneipe, während den bitterbösen Panther-König ein leidiges Problem plagt. Der leidenschaftliche Milchtrinker verschüttet wegen des mangelhaften Mobiliars regelmäßig sein Lieblingsgetränk. Sein irrer Hofprofessor weiß Rat: Ein Eichhörnchen fixiert die Achillesferse der klapprigen Einrichtung und löst des Königs Problem ein für allemal. Sogleich machen sich die königlichen Soldaten auf die Suche nach einem pelzigen Nagetier. Conker setzt sich derweil mit anderen Schwierigkeiten auseinander: Eine alkoholschwangere Vogelscheuche bringt dem Nager das Einmaleins des Hüpfens bei und der aberwitzige Tod steht ebenfalls vor Eurer Haustür. Die Vorstellung wichtiger Figuren findet in grandiosen Zwischensequenzen statt, die für etliche



XB Mit dem schnittigen 'Van Helsing'-Dress mordet es sich leichter: Im blutigen siebten Kapitel blast Ihr den Teddy-Zombies via Schrotflinte das letzte bisschen Stoffhirn weg.

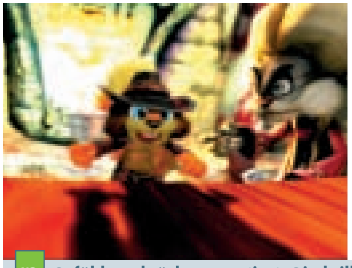




XB Nervige Designmacken: Wer nicht alle Geldscheine einsammelt, kommt an einigen Stellen nicht mehr weiter (links). Trial&Error-Aufgaben gibt's zuhauf (rechts).

Oliver Schultes

Zu meinem Leidwesen muss ich gestehen, dass "Conker" nicht durchweg in Ehren gealtert ist. Das inspirierte Leveldesign mit den unzähligen Anspielungen auf die Filmbranche und dem gnadenlos trockenen Humor verdient auch anno 2005 höchsten Respekt. Die aufgebohrte Grafik lässt allenfalls in puncto Kameraführung Wünsche offen. Wie Kollege Raphael bin ich der Meinung, dass Rares Hüpfabenteuer den Spieler zu häufig planlos im Regen stehen lässt. Auf der Suche nach dem nächsten Missionsziel einen Level wieder und wieder abzugrasen, war zu N64-Zeiten tolerabel – heute nervt's tierisch! Mit dem Online-Modus hat sich der englische Entwickler ebenfalls nicht mit Ruhm bekleckert: Nicht ausbalancierte Waffen und Chaos bestimmen die Multiplayer-Schlachten.



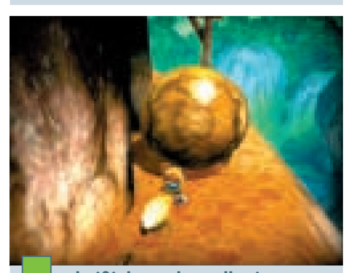

XB Gefühlsausbrüche garantiert: Die brillanten Anspielungen auf bekannte Filme (links) oder groteske Liebesbeziehungen (rechts) sorgen für Lacher und Tränen.



XB Hektisch, spannend und ganz schön heiß: Der Lavasurfausflug kostet den Nager einige Leben und raubt Euch den letzten Nerv.



XB Wer hat den Größten? Die aberwitzigen Bosskämpfe lüften so manches Geheimnis.

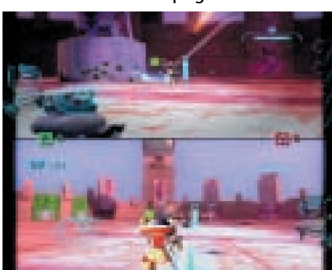


XB Scheißjob! Conker rollt einen Kothaufen den Berg hoch.

Lacher sorgen und diverse Hollywoodknüller veräppeln. Die deutsche Sprechblasenübersetzung hinkt der superben englischen Sprachausgabe in puncto schwarzem Humor und derbem Wortwitz jedoch deutlich hinterher. Doch diese Tatsache hält Conker nicht von seiner skurrilen Reise und der Befreiung seiner entführten Freundin ab: Nach einem logischen Tausch (Bratpfanne gegen Baseballschläger, eine der wenigen Xbox-Neuerungen) vermöbelt Euer Held erstmal einige blecherne Viecher mit Stacheln. Doch die Biester vertragen mehr, als Conker lieb ist: Deshalb macht der Nager um die meisten Antagonisten einen weiten Bogen via Schwanzrotorhüpfer. Später holt sich Conker kurzfristig Gegner verschlingende Helfer an seine Seite oder ballert Feinde mit einer B-Knopf-sensitiven Steinschleuder weg.

Bizarr, böse, einfach gut

Auch bei den abgefahrenen Bossscharmützeln kommt der B-Button öfters zum Zuge: Hockt Euch etwa auf einen wilden Stier (der Conker nur nicht mag, weil er zur Gattung der roten Eichhörnchen gehört) und zerlegt an Durchfall leidende Kühe in leckere Steaks. Wir wollen Euch nicht den Spaß verderben und belassen es bei diesem Zwischengegner-Aperitif.
Ebenso vielseitig, einzigartig und anders gestalten sich die neun verschiedenen Kapitel und deren Unterabschnitte: Zieht gegen blutrünstige Teddybären in den Krieg oder watet durch eine überdimensionale Kloschüssel. Neben zahlreichen Hüpfpassagen knackt Ihr auch etliche Rätsel: Wie viele Stück Käse muss etwa eine Ratte verputzen, bis sie platzt? Einen weiteren wichtigen Bestandteil stellt das Sammeln von teils gut versteckten Geldscheinen dar – wer eine Banknote vergisst, muss später mühsam nach den ordinären Bündeln suchen. Neben dem bitterbösen Hüpf-Abenteuer freuen sich Mehrspieler schließlich auf Online-Kriegsschlachten und Team-Kampagnen. *rf*





XB Mehrspieler-Bonus: Ballert Euch durch verschiedene Kriegs-Szenarien.

Raphael Fiore

Das schönste, derbste und witzigste Jump'n'Run hat seine Macken, und davon nicht gerade wenige: Technik ist bei mir eigentlich zweitrangig, aber die zahlreichen haarsträubenden Clippingfehler stören das Gesamtbild. Außerdem sträubt sich die Kamera teilweise, von ihrem unübersichtlichen Standpunkt wegzukommen. Auch beim Spieldesign hapert's: Heute will der Spieler nicht mehr planlos durch die Gegend hopsen – konkrete Hilfestellungen fehlen vielfach. Am meisten Nerven kosten jedoch die 'Bezahle Betrag X damit ich dich durchlasse'-Stellen. Letztere gehören heute nicht mehr zum guten Hüpf-Ton. Doch genug gemeckert: Rare trumpft nicht nur mit wunderschöner Edeloptik auf, sondern erfreut Hüpf-Fanaten mit kniffligen Sprungpassagen, ausgefeilten Rätseln und dem witzigsten Charakter-Ensemble der Videospielgeschichte. Der typisch britische Humor für Erwachsene sorgt zudem für diverse Lachattacken und das durchgeknallte Leveldesign sucht seinesgleichen. Schade nur, dass Rare die oben erwähnten Mängel in der Neuauflage nicht verbesserte. Dann hätte der frivole Nager sogar am Hüpfthron von Nintendos Klempner gerüttelt.

Genre: Jump'n'run
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		16	
Online		16	
System	PS2	XB	NGC

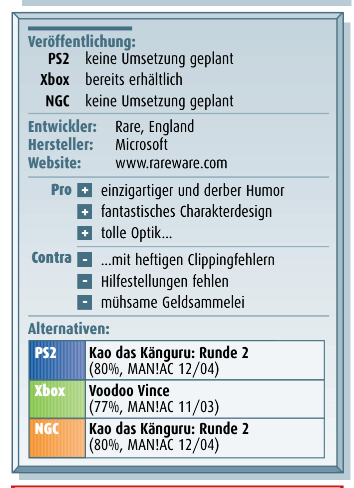
USK-Rating 16 — **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- ✓ 60Hz
- Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Rare, England
Hersteller: Microsoft
Website: www.rareware.com

Pro
+ einzigartiger und derber Humor
+ fantastisches Charakterdesign
+ tolle Optik...

Contra
- ...mit heftigen Clippingfehlern
- Hilfestellungen fehlen
- mühsame Geldsammelei

Alternativen:

PS2	Kao das Känguru: Runde 2 (80%, MAN!AC 12/04)
Xbox	Voodoo Vince (77%, MAN!AC 11/03)
NGC	Kao das Känguru: Runde 2 (80%, MAN!AC 12/04)



Conker: Live & Reloaded



Xbox
Grafik 86 %
Sound 84 %
86 % Spielspaß

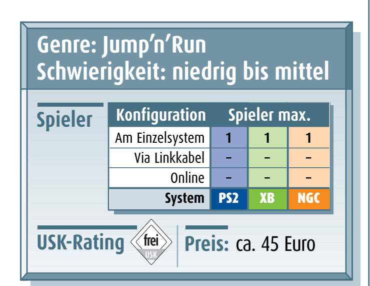
Aufpolierte Version des superben N64-Hüpfers – inklusive für heutige Maßstäbe unsinniger Stellen.





Gamecube

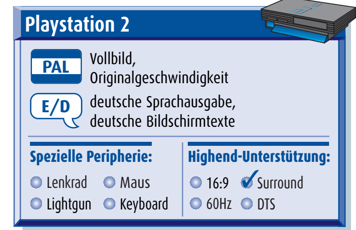
Madagascar



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	1	1	1
	Via Linkkabel	–	–	–
	Online	–	–	–
	System	PS2	XB	NGC

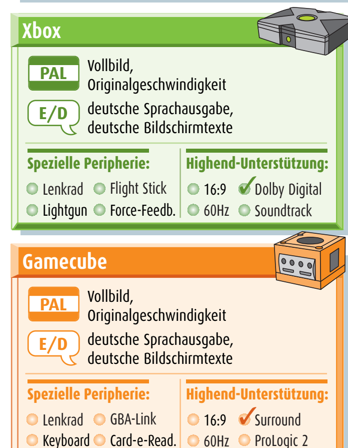
USK-Rating: frei
Preis: ca. 45 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround (✓), 60Hz, DTS



Xbox

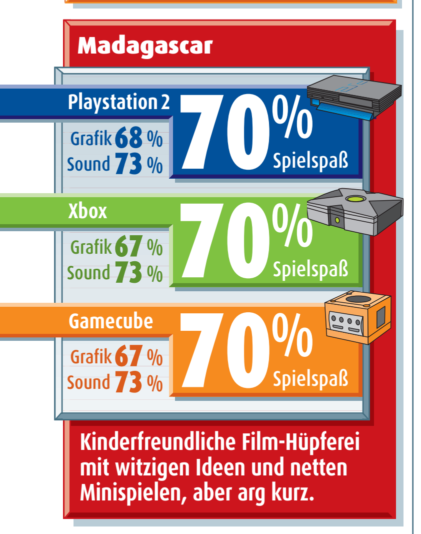
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital (✓), 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround (✓), 60Hz, ProLogic 2



Madagascar

Playstation 2: Grafik 68 %, Sound 73 % – 70 % Spielspaß
Xbox: Grafik 67 %, Sound 73 % – 70 % Spielspaß
Gamecube: Grafik 67 %, Sound 73 % – 70 % Spielspaß

Kinderfreundliche Film-Hüpferei mit witzigen Ideen und netten Minispielen, aber arg kurz.



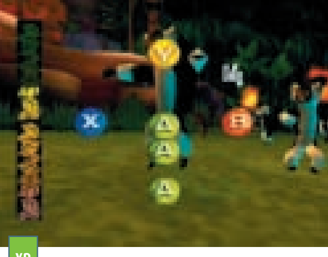
XB Großstadt-Dschungel: Auf der Flucht durch New York müsst Ihr Euch vor dem Verkehr und herbeieilenden Ordnungshütern in Acht nehmen.

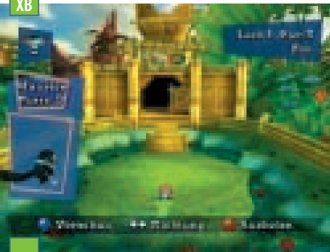
Wenn ein neuer Dreamworks-Trickfilm an den Start geht, kann eine Konsolenumsetzung nicht weit sein – so auch bei "Madagascar": Das Zebra Marty ist mit dem Leben im New Yorker Zoo unzufrieden und haut prompt ab. Die Kumpels Alex (der Löwe), Melman (die Giraffe) und Gloria (das Nilpferd) wollen ihren Kollegen nach dem Ausbruch vor dem Schlimmsten bewahren. Unglückliche Umstände sorgen aber dafür, dass alle vier auf der titelgebenden Insel landen, wo nicht alles so friedlich ist wie in einem Urlaubsprospekt.

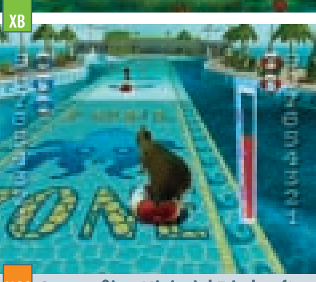
Vier Freunde sollt ihr sein

In elf Levels steuert Ihr jeweils einen der tierischen Protagonisten durch das hüpflastige Abenteuer. Je nach Situation wechselt Ihr gelegentlich automatisch den Charakter, wenn es die Situation erfordert. Alex kann mit seinem Gebrüll Gegner vertreiben und mit Doppelsprüngen höhere Abschnitte erreichen, während Melman durch flotte Wirbler auch hohe Abgründe überwindet, Marty verschlossene Tore auftritt oder Gloria mittels Poplatscher Bösewichte plättet. Meistens folgt Ihr einem linearen Weg, gelegentlich warten andere Aufgaben: So dirigiert Ihr bei einer Schifffahrt einen Trupp Pinguine möglichst unbemerkt über das Deck. Auf der Tropeninsel schließlich löst Ihr zeitweise in einer frei erkundbaren Umgebung verschiedene Aufgaben in beliebiger Reihenfolge und könnt dazu auf Wunsch zwischen den tierischen Stars wechseln.

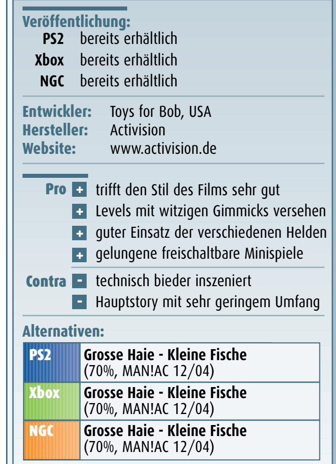
Zwischendurch sammelt Ihr Münzen, von denen Ihr Schmuck für die Helden, nützliche Hilfsmittel oder drei Minispiele kauft. Neben einer Partie Minigolf und einer Shuffleboard-Einlage schwingt Ihr bei einem Tanzspiel die Hüften. *us*







NGC Das spaßige Minispiel-Trio kauft Ihr im Shop: Tanzen (oben) und Minigolf (Mitte) sind auch für Solisten gedacht, beim Shuffleboard-Duell (unten) gibt's leider keine CPU-Gegner.



Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	bereits erhältlich
NGC	bereits erhältlich

Entwickler: Toys for Bob, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

Pro
- trifft den Stil des Films sehr gut
- Levels mit witzigen Gimmicks versehen
- guter Einsatz der verschiedenen Helden
- gelungene freischaltbare Minispiele

Contra
- technisch bieder inszeniert
- Hauptstory mit sehr geringem Umfang

Alternativen:

System	Titel
PS2	Grosse Haie - Kleine Fische (70%, MAN!AC 12/04)
Xbox	Grosse Haie - Kleine Fische (70%, MAN!AC 12/04)
NGC	Grosse Haie - Kleine Fische (70%, MAN!AC 12/04)

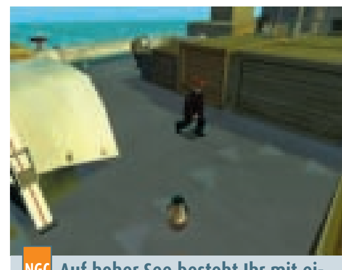
Ulrich Steppberger



Für Fans des Films ist "Madagascar" eine runde Sache: Die dezent schlichte Optik fängt den Stil der Zelloluid-Vorlage sehr gut ein, auch die Synchro gefällt mit professionellen Sprechern. Der Spielablauf geriet wie so oft bei Lizenztiteln etwas formelhaft, kann aber durch klugen Einsatz der verschiedenen Charaktere und einer Reihe witziger Einlagen punkten. So finden sich unterhaltsame Hommagen an klassische Vorbilder, kleine Gimmicks oder ganze Levels wie z.B. die Schleicheinlage mit dem Pinguin-Trupp, die den üblichen Trott auflockern. Ein Sonderlob gibt's für das freischaltbare Minispiel-Trio, das teils überraschend aufwändig ausfiel – da lässt sich auch leichter darüber hinwegsehen, dass die Hauptstory sehr flott durchgespielt ist.

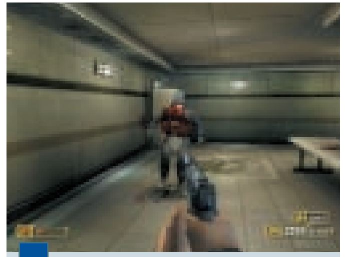


PS2 Hypochonder-Giraffe Melman beherrscht skurrile Helikoptersprünge.



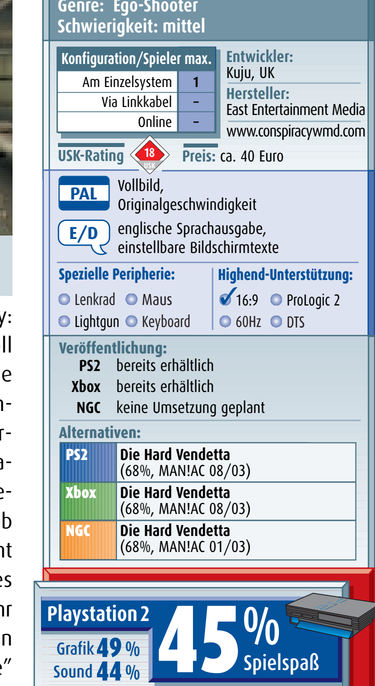
NGC Auf hoher See besteht Ihr mit einem Pinguintrupp Schleichabenteuer.

Conspiracy: Weapons of Mass Destruction



PS2 Die strohdoofen Gegner lassen sich bereitwillig abknallen.

Ein Agent sieht rot: In "Conspiracy: Weapons of Mass Destruction" soll der ehemalige Spezialagent Cole Justice biologische Massenvernichtungswaffen aufspüren und zerstören. Doch der First-Person-Protagonist hat schwerwiegendere Probleme als durchgeknallte Terroristen: Ob der spartanischen 08/15-Optik, nicht vorhandenen Gegner-KI und des linearen Leveldesigns stellt sich sehr schnell Langeweile ein. In Zeiten von Spieleperlen wie "Halo 2", "Killzone" und "Doom 3" ist Kujus Ego-Shooter nicht nur fehl am Platz, sondern schlichtweg überflüssig. *jw*



Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Kuju, UK
Hersteller: East Entertainment Media
www.conspiracywmd.com

USK-Rating: 18 | Preis: ca. 40 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ProLogic 2, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

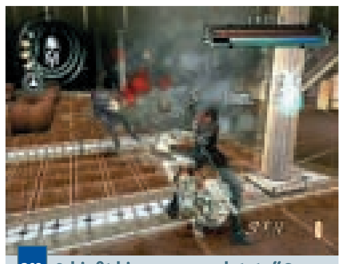
Alternativen:

PS2	Die Hard Vendetta (68%, MAN!AC 08/03)
Xbox	Die Hard Vendetta (68%, MAN!AC 08/03)
NGC	Die Hard Vendetta (68%, MAN!AC 01/03)

Playstation 2
Grafik 49 %
Sound 44 %
45 % Spielspaß

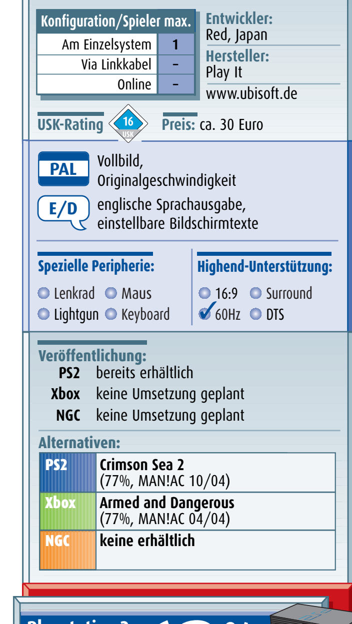
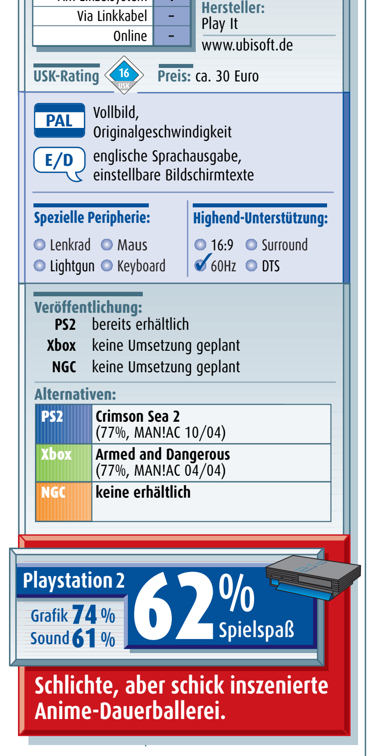
Langweiliger und technisch schwachbrüstiger Bugdet-Shooter.

Gungrave Overdose



PS2 Schießt hin, wo es weh tut: "Gungrave" spart nicht mit rotem Lebenssaft.

In den USA schmiss der Billigspiel-Spezialist Bulldog "Gungrave Overdose" auf die Wühltische, bei uns bringt der britische Low-Budget-Experte Play It die wüste Ballerei unter die Leute. Wie beim Vorgänger "Gungrave" stolziert Ihr mit dem Titelhelden gemächlich durch schick designte Anime-Szenarien, schießt alles in Stücke oder haut mit dem stets griffbereiten Sarg auf nahende Bösewichte. Diesmal habt Ihr allerdings durch mehr Levels und einen höheren Schwierigkeitsgrad länger was von der Action, zwei alternative Charaktere sorgen zudem für frische Ansätze. Eine solide, sinnfreie Ballerabwechslung für zwischendurch. *us*

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Red, Japan
Hersteller: Play It
www.ubisoft.de

USK-Rating: 16 | Preis: ca. 30 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Crimson Sea 2 (77%, MAN!AC 10/04)
Xbox	Armed and Dangerous (77%, MAN!AC 04/04)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 74 %
Sound 61 %
62 % Spielspaß

Schlichte, aber schick inszenierte Anime-Dauerballerei.



Bomberman Hardball





Genre: Geschicklichkeit/Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis schwer

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Hudson, Japan
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: Bomberman-Gebrabbel, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 keine erhältlich
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich

Playstation 2 — Grafik 48 % — Sound 18 % — **76 % Spielspaß**

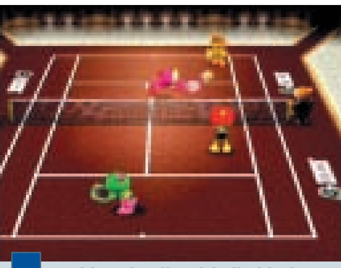
Herausfordernde Mehrspieler-Sportparade samt moderner und launiger "Bomberman"-Variante.



PS2 Die neueste "Bomberman"-Variante ist mit zahlreichen frischen Fallen gespickt.



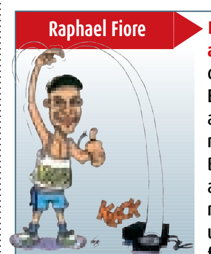
PS2 Die Baseball-Variante glänzt mit einem variantenreichen Schlagsystem.



PS2 Die blitzschnelle Filzballschlacht sorgt für aufregende Ballwechsel.

Hudsons bombiger Pfundskerl Bomberman versuchte sich in der Vergangenheit neben seiner eigentlichen Profession als Bombenleger schon an diversen anderen Genres wie einer Knobelei oder dreidimensionalem Abenteuer. Aber was treiben die süßen Bombermänner und -frauen eigentlich in ihrer Freizeit? Dieses bis heute gewahrte Geheimnis gibt Hudson in "Bomberman Hardball" preis. In einem langweiligen "Tamagotchi"-Verschnitt glotzt Euer Kugelkopf Sportsendungen in einem altertümlichen TV-Gerät. Sammelt Punkte und verpasst Eurem Knuddelhelden neue Extras wie einen Schnauzer oder einen goldenen Gürtel. Weitaus mehr Sinn ergibt es, wenn Ihr die drei Sportarten (Golf, Baseball und Tennis) selbst spielt oder in der mit etlichen Spielmodi aufgemotzten "Bomberman"-Version bis zu drei Freunde sprengt. *rf*

Raphael Fiore



Der sportliche Melonenkopf läuft in geselliger Runde zur Höchstform auf: Die Baseball-Variante besticht mit vorbildlichem Schlagsystem, bei der Golf-Simulation freuen sich Profis über eine große Kursanzahl und Einsteiger über die simple wie effektive Drei-Klick-Steuerung. Die actionbetonte Tennisumsetzung begeistert mit hammerharten CPU-Gegnern und glanzvollem Vierspieler-Modus à la "Final Match Tennis" – die Betonung liegt bei allen Sportereignissen übrigens auf Action und nicht auf Simulation. Trotz etwas zu groß geratener Sprites überzeugt auch die mit vielen neuen Modi gewürzte originale Bombenschlacht. Lediglich der unsägliche "Tamagotchi"-Modus und die miserable Dudelmusik sorgen für Missmut beim launigen "Bomberman"-Sport-Geschicklichkeits-Fest.

SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo

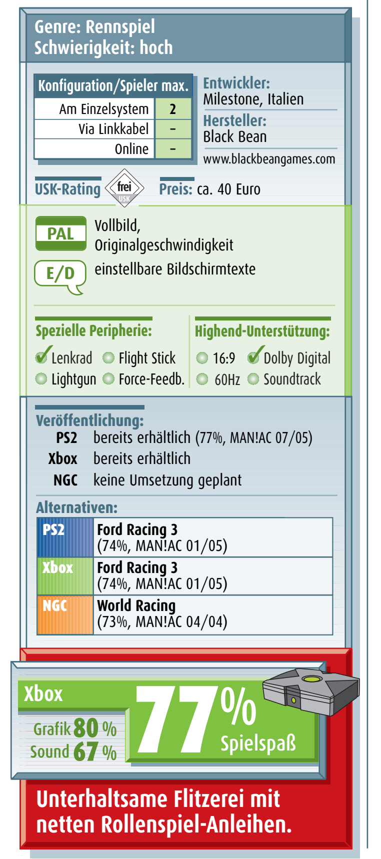




XB Zu Beginn kurvt Ihr vor allem in normalen Straßenkarren herum.

Einen Monat nach der PS2-Fassung geht Milestones 'CARPG' auf Microsofts Xbox an den Start: Mit 25 Boliden der Automarke Alfa Romeo flitzt Ihr über 20 Rennstrecken, Stadtkurse und Landstraßenpisten. Für Überholmanöver oder aggressives Fahren kassiert Ihr Erfahrungspunkte und Ausrüstungsgegenstände, mit denen Ihr die Fähigkeiten Eures Fahrers verbessert.

Erwartungsgemäß fallen die Änderungen auf der Xbox minimal aus: Die Grafik ist eine Spur sauberer und flimmert nicht mehr, dafür entsorgte man kurioserweise sämtliche Online-Funktionen – stört aber nicht, Spaß macht's trotzdem. *us*



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Milestone, Italien
Hersteller: Black Bean
www.blackbeangames.com

USK-Rating: frei — Preis: ca. 40 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (77%, MAN!AC 07/05)
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Ford Racing 3 (74%, MAN!AC 01/05)
Xbox Ford Racing 3 (74%, MAN!AC 01/05)
NGC World Racing (73%, MAN!AC 04/04)

Xbox — Grafik 80 % — Sound 67 % — **77 % Spielspaß**

Unterhaltsame Flitzerei mit netten Rollenspiel-Anleihen.

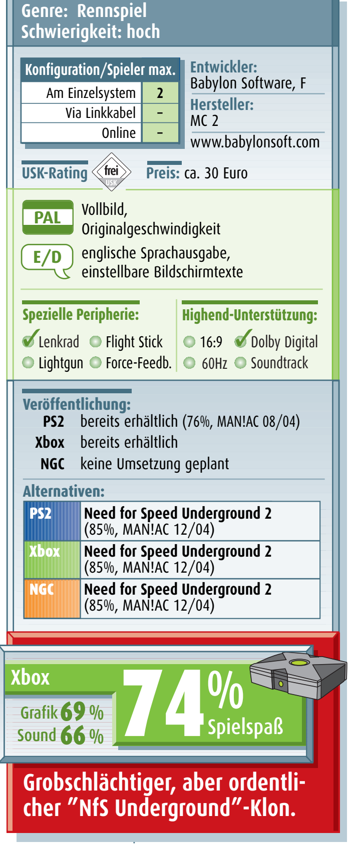
RPM Tuning





XB Der Turboschub wurde grafisch nett in Szene gesetzt.

Mit kräftig Verspätung trudelt der französische Tuning-Herausforderer ein Jahr nach der PS2-Fassung auch noch auf der Xbox ein. War die Sony-Version seinerzeit eine solide Kopie von "Need for Speed Underground", die sogar mit einigen eigenen Ideen auftrumpfte, hat das Microsoft-"RPM" ein Problem: Mittlerweile ist "Underground 2" erschienen, das die Versäumnisse seines Vorgängers ausmerzt und den Low-Budget-Rivalen prinzipiell überflüssig macht. Wer sich trotzdem damit beschäftigt, bekommt ein grundsolides, aber reichlich uninspiriertes Rennspiel mit ein paar kleineren Macken, das für wenig Geld akzeptabel ist. *us*



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Babylon Software, F
Hersteller: MC 2
www.babylonsoft.com

USK-Rating: frei — Preis: ca. 30 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (76%, MAN!AC 08/04)
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Need for Speed Underground 2 (85%, MAN!AC 12/04)
Xbox Need for Speed Underground 2 (85%, MAN!AC 12/04)
NGC Need for Speed Underground 2 (85%, MAN!AC 12/04)

Xbox — Grafik 69 % — Sound 66 % — **74 % Spielspaß**

Grobschlächtiger, aber ordentlicher "NfS Underground"-Klon.

Inhalt 08-2005

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

PS3 Hardware

PS3 Spiele
Killzone
MotorStorm
Final Fantasy 7 Tech Demo
Formel Eins
Vision Gran Turismo
Heavenly Sword
I-8
Killing Day
Metal Gear Solid 4
Eyedentify
Warhawk
Ni-Oh
Fifth Phantom Saga

Xbox 360 Hardware

Xbox 360 Spiele
Dead or Alive 4
Ghost Recon 3
Kameo: Elements of Power
Quake 4
Saint's Row
Full Auto
Test Drive Unlimited
Final Fantasy 11
Electronic Arts Roundup
Condemned: Criminal Origins
The Darkness
Dead Rising
The Elder Scrolls 4: Oblivion
Call of Duty 2

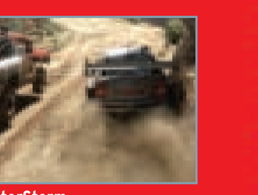
Nintendo Revolution + Game Boy Micro

E3 Trailer
Legend of Zelda: Twilight Princess
Final Fantasy 7: Advent Children
Final Fantasy 12
Prince of Persia: Kindred Blades
Super Mario Strikers
The Warriors
Phantasy Star Universe
Metal Gear Solid 3 Subsistence
Far Cry Instincts
Shadow of the Colossus
Geist
Battalion Wars
Kirby
Odama
Okami
The Movies
Shadow the Hedgehog

E3 Handheld Trailer
Advance Wars DS
Electroplankton
New Super Mario Bros.
Mario Kart DS
Lost in Blue
Metroid Prime Hunters
Pursuit Force
Medievil
Lemmings

E3 Previews
The Legend of Zelda: Twilight Princess
Prince of Persia: Kindred Blades
Burnout Revenge
Condemned: Criminal Origins
Call of Duty 2: Big Red One
Full Auto
Need for Speed Most Wanted

E3 Short Cuts
50 Cent
Conflict Global Terror
Shadow the Hedgehog
Soul Calibur 3


MotorStorm

Conker: Live & Reloaded

E3 Impressionen

E3 Messe-Babes

Previews:
L.A. Rush
Gauntlet Seven Sorrows
Kingdom Under Fire: Heroes

Tests:
Killer 7
Conker: Live & Reloaded
GTA San Andreas
Batman Begins
Pirates!
Shin Megami Tensei Lucifer's Call
Bomberman Hardball
Namco X Capcom (Import)
Advent Rising (Import)

Test Short Cuts:
SCAR
Still Life
RPM Tuning
Another Code (DS)
Need for Speed Underground 2 (DS)
Bomberman DS
Splinter Cell Chaos Theory (DS)
GoldenEye Rogue Agent (DS)

Extended:
Sex and the Arcades

anyMAN!AC:
Die E3-Enthüllung

Credits / Outtakes

MAN!AC DVD 08-2005 | ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO | Playstation 3 · Xbox 360 · Nintendo Revolution · Killer 7 · Conker Live & Reloaded · Batman Begins · Pirates!

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

08-2005

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Die neuen Konsolen, die besten Spiele, die schönsten Messe-Babes

KILLER 7

Durchgeknallt: Killer-Ballade für PS2 & NGC

BATMAN BEGINS

Düsterer Action-Hit für alle Konsolen

155 Minuten Laufzeit!
Playstation 3 · Xbox 360 · Nintendo Revolution Final Fantasy 12 · The Legend of Zelda: Twilight Princess · GTA San Andreas · L.A. Rush · Conker: Live & Reloaded · Pirates! · Shin Megami Tensei Lucifer's Call · Namco X Capcom · Gauntlet Seven Sorrows

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden.

MAN!AC MOBILE

Previews

Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Busreise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung (Erklärung siehe Kasten rechts).

20 Minuten Spieleindrücke

Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.

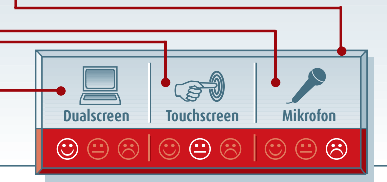
DS-Details:

In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die grießgrämige Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.

Mikrofon: Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

Touchscreen: Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

Dualscreen: Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?



HANDHELD-NEWS

Trauma Center: Under the Knife

Belastbare Hobby-Doktoren mit einem ruhigen Händchen und unempfindlichem Magen aufgepasst: Atlus lässt DS-Besitzer das Skalpell schwingen. In der kuriosen Chirurgen-Simulation "Trauma Center: Under the Knife" wird Euer harmloser Stylus zum messerscharfen Operationsbesteck. Ihr müsst wichtige Entscheidungen unter Hochdruck treffen, in Eingeweiden herumschnippeln, Patienten betäuben und gleichzeitig die Lebensfunktionen am Monitor überwachen.



NDS Unter den wachsamen Augen der Manga-Schwester zittern Eure Finger.



MANIAC-Prognose

PSP	GBA	DS

Entwickler:	Atlus, Japan
Hersteller:	Atlus
Genre:	Geschicklichkeit
D-Termin:	nicht bekannt

Groteske Arzt-Simulation an der Grenze des guten Geschmacks – ein PAL-Release ist fraglich.

DIE WICHTIGSTEN NEUERSCHEINUNGEN DER KOMMENDEN MONATE

Game Boy Advance	Hersteller	Genre	Release
Fantastic Four	Activision	Action	15. Juli
Fire Emblem: The Sacred Stones	Square-Enix	Strategie	Oktober
Harry Potter und der Feuerkelch	Electronic Arts	Action-Adventure	November
King Kong	Ubisoft	Action-Adventure	4. Quartal
Pokémon Smaragd	Nintendo	Action-Adventure	Oktober
Shrek SuperSlam	Activision	Beat'em-Up	4. Quartal
Ultimate Spider-Man	Activision	Action	4. Quartal
Wario Ware Twisted	Nintendo	Geschicklichkeit	September

Nintendo DS	Hersteller	Genre	Release
Advance Wars: Dual Strike	Nintendo	Strategie	September
Castlevania: Dawn of Sorrow	Konami	Action-Adventure	4. Quartal
Lunar Genesis	Ubisoft	Rollenspiel	3. Quartal
Mario Kart DS	Nintendo	Rennspiel	November
Meteos	Nintendo	Geschicklichkeit	September
Metroid Prime Hunters	Nintendo	Action-Adventure	Oktober
Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	Rennspiel	November
Nintendogs	Nintendo	Simulation	Oktober

Sony PSP	Hersteller	Genre	Release
Burnout Legends	Electronic Arts	Rennspiel	September
DTM Race Driver 2	Konami	Rennspiel	September
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games	Action	September
Metal Gear Acid	Konami	Strategiespiel	September
Need for Speed Underground Rivals	Electronic Arts	Rennspiel	September
Ridge Racer	Namco	Rennspiel	September
Lumines	Ubisoft	Geschicklichkeit	September
Wipeout Pure	Sony	Rennspiel	September

Pursuit Force





PSP Flieg, Cop, flieg! Die spektakulären Fahrzeugwechsel sorgen für Spannung.

Während zum europäischen PSP-Start stapelweise 'normale' Rennspiele um die Gunst der Käufer rangeln, geht die fürs Weihnachtsgeschäft terminierte Raserei "Pursuit Force" einen frischen Weg – wobei genau genommen 'nur' das Konzept des Automaten-Oldies "Chase HQ" für die Neuzeit aufpoliert wird.
Als mobiler Cop ist es Eure Aufgabe, flüchtige Ganoven zu stellen. Üblicherweise halten diese überhaupt nichts von der Idee und brausen mit Vollgas auf dem rund 400 Kilometer langen Straßennetz davon. Ihr müsst hinterher und in der Regel die bösen Buben durch drastische Aktionen stoppen – sei es Waffeneinsatz oder dem riskanten Kapern des feindlichen Vehikels. Auf Knopfdruck wagt Ihr den spektakulären Sprung auf die Motorhaube oder den Kofferraum, von wo aus Ihr die Insassen aufs Korn nehmt und selbst in den Lenker greift. Neben verschiedenen Wummen und Fahrzeugen wie Motorrädern und Trucks könnt Ihr als dickes Kaliber einen Hubschrauber zur Hilfe anfordern und dann selbst die Bordkanone bemannen.
"Pursuit Force" protzt mit massig Action, witzigen Ideen und flotter Grafik, die das Spektakel toll einfängt – heißen Fahrten steht nichts im Weg.



PSP Auf der Motorhaube seid Ihr nicht lange sicher – schnell rein in die Karre!





PSP Bei einigen Missionen sitzt Ihr zu Beginn auf wendigen Zweirädern.



MANIAC-Prognose

PSP	GBA	DS

Entwickler:	Criterion, England
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	4. Quartal

Auf den Highways ist die Hölle los: spektakuläre Vollgasverfolgungen mit viel Action und cooler Optik.

Viewtiful Joe VFX Battle

Wer "Viewtiful Joe" mit herrlich inszenierter Anime-Action in traditionellen 2D-Welten verbindet, muss umdenken. Denn auf Sonys PSP verdreschen sich insgesamt bis zu vier Spieler in "Super Smash Bros."-Manier. Das hektische Treiben verstärken die speziellen Fähigkeiten der illustren Truppe: Die freizügige Silvia betört männliche Kontrahenten mit ihrem knackigen Hintern und Joe vermöbelt dank blitzschnellem Mach-Speed die Gegner im Sekundentakt. Auch viele bekannte Gesichter aus dem in Japan äußerst populären Comic geben sich ein Stelldichein: Die frostige Eisprinzessin friert Antagonisten mit ihrem Eisstrahler ein und Captain Blue wagt sich nicht ohne seinen Kumpel Junior aus dem Haus. In der Vierspieler-Schlacht boxt Ihr entweder alle Opponenten einzeln aus dem Ring oder verbündet Euch mit einem Widersacher zu einem unschlagbaren Doppelteam.

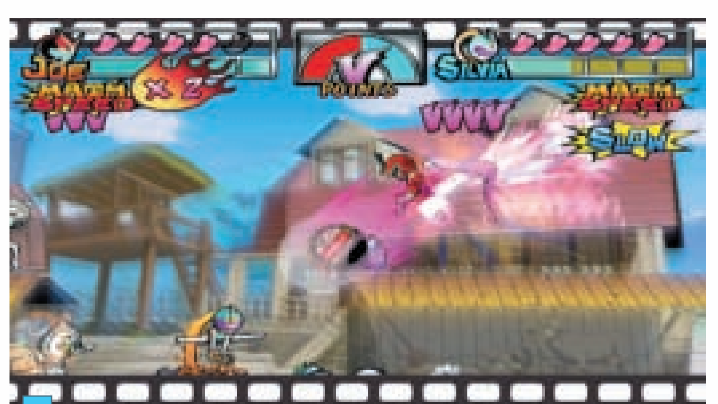
Neben zahlreichen Angriffs- und Verteidigunsvarianten nutzt Ihr auch die interaktive Umgebung: Schleudert bekannte Fieslinge aus den zwei "Viewtiful Joe"-Abenteuern Eurem Gegenpol um die Ohren oder zerdeppert ein Holzfass auf dem Haupt des verdutzten Gegenübers. Auch sich ändernde Regeln sorgen für Verwirrung – nur wer unverzüglich reagiert, entgeht einem schmerzvollen K.o.



PSP Jetzt heißt's umdenken: Kuriose Regeln tauschen Eure Special-Angriffe.



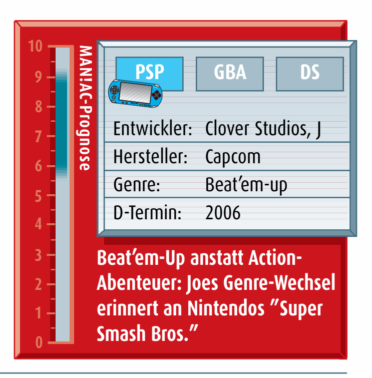
PSP Im Zug ich ihn schlug: Freche Fahrgäste mit PSP verkloppt Joe stilsicher.



PSP Baby, ich hab' ein Geschenk für dich! Doch Silvia hüpft im Akkord und schleudert das gefüllte Fass prompt an den Absender zurück – irre, wirre Prügelwelt!

Die skurrile Optik glänzt schließlich mit zahlreichen Effekten, verspielten Animationen und nostalgischem Retro-Charme. Das turbulente Beat'em-Up spendiert Euch zudem nach dem Durchzocken etliche auf die PSP zugeschnittene Boni.

Wer auf N64 und Gamecube mit der "Super Smash Bros."-Serie seine Kumpels reihenweise vom Bildschirm fegte, sollte sich Viewtiful Joes Genre-Wechsel vormerken.



MAN!AC-Prognose

PSP | GBA | DS

Entwickler:	Clover Studios, J
Hersteller:	Capcom
Genre:	Beat'em-up
D-Termin:	2006

Beat'em-Up anstatt Action-Abenteuer: Joes Genre-Wechsel erinnert an Nintendos "Super Smash Bros."

Daxter



PSP Daxters unschlagbare Waffen: eine große Klappe und ein Flammenwerfer.

Während Jak ins Rennfahrer-Business einsteigt, verhelfen die Ready At Dawn Studios Frettchen Daxter ebenfalls zu einem Solo-Abenteuer. Angesiedelt zwischen der ersten und zweiten Episode von "Jak and Daxter" liefert "Daxter" die Antwort, wie es dem Fellknäuel gelungen ist, seinen Kumpel Jak aus der Gefangenschaft zu befreien. Die zwei Jahre alleine in Haven City verbringt Daxter aber nicht nur mit der Fluchtplanung, sondern verdingt seine Brötchen als Kammerjäger. Ausgerüstet mit einem Flammenwerfer soll er sich um die Metallkäferplage kümmern. Trotz Waffeneinsatz wird in "Daxter" vorrangig geklettert, gehüpft und mit der Umgebung interagiert. Selbst Fahrmissionen stehen auf dem Spielplan. Außerdem lassen sich via USB-Verbindung zur PS2 neue Features für den PSP-Hüpfer sowie Strecken und Fahrzeuge für das Rennspiel "Jak X" freischalten.



PSP Wo geht's lang? Die Levels sind durchweg übersichtlich gestaltet.



MAN!AC-Prognose

PSP | GBA | DS

Entwickler:	Ready At Dawn, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	1. Quartal 2006

Spaßiger wie eingängiger Hüpfer mit Großmaul Daxter, der die USB-Verbindung zur PS2 vorbildlich nutzt.

DTM Race Driver 2



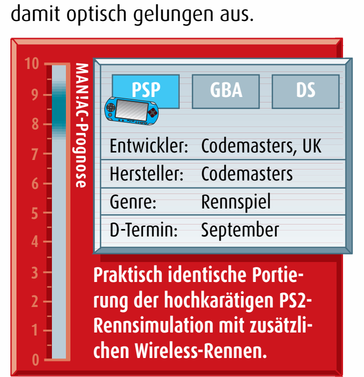
PSP Die namensgebende DTM ist mit allen Fahrern und Strecken dabei.



PSP Auch offene Rennserien gibt's beim zweiten "Race Driver" zu fahren.

Im Gegensatz zu "Wipeout Pure" oder "Need for Speed Underground Rivals", die auf die PSP-Bedürfnisse angepasst wurden, will Codemasters alles reinpacken. Bei "DTM Race Driver 2" handelt es sich um eine 1:1-Portierung der PS2-Vorlage. Entsprechend umfangreich fällt die Raserei mit Realismusanspruch aus: 15 verschiedene Fahrzeugklassen in 33 Meisterschaften sowie über 50 Rennkurse – großteils echten Vorbildern nachempfunden – sorgen für langfristigen Spielspaß. Als einzige, dafür umso vielversprechendere Neuerung gibt es für PSP-Raser einen WiFi-Mehrspieler-Modus, bei dem ein Dutzend Teilnehmer ran dürfen.

Die von uns gespielte, fast fertige Vorabfassung beeindruckte: Bis auf ein paar Bildratenwackler, wenn viele Boliden auf einmal sichtbar sind, fiel das PSP-"DTM" tatsächlich identisch und damit optisch gelungen aus.



MAN!AC-Prognose

PSP | GBA | DS

Entwickler:	Codemasters, UK
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	September

Praktisch identische Portierung der hochkarätigen PS2-Rennsimulation mit zusätzlichen Wireless-Rennen.





The Con

Gnadenlose Prügelturniere in heruntergekommenen Clubs und illegale Wettgeschäfte beherrschen die brutale Realität in Sonys PSP-Klopper "The Con". Erschafft mit dem Charakter-Editor Euren eigenen Untergrund-Rüpel, entscheidet Euch für einen von fünf Kampfstilen (u.a. Boxen, Tae Kwon Do, Wrestling) und klatscht dem Kerl schlussendlich Eure eigene Visage auf die Polygonstirn – eine Importfunktion für Fotos auf dem Memory Stick macht's möglich.
Neu ist auch die Perspektive, aus der Ihr Muskelprotz oder sexy Amazone steuert: Anstatt einer klassischen Beat'em-Up-Seitenansicht, erwartet Euch die 'Über die Schulter'-Kamera – durch Druck aufs Steuerkreuz duckt sich der Held unter feindlichen Schlägen weg oder macht einen seitlichen Ausfallschritt. Doch nicht nur Hasenfüße werden belohnt: Wuchtige Punches und Kicks sowie frei editierbare Combo-Manöver verwandeln manches zarte Gesicht in eine unförmige Masse. Aus dem Gros der 3D-Prügler hervorheben soll "The Con" vor allem das neuartige Wettfeature: Während eines Kampfes gestattet Euch ein Druck auf die Schultertaste, zu beliebiger Zeit eine Wette zu platzieren. Gönnt Euch also am Anfang ruhig eine kleine Auszeit, um das Publikum von der Überlegenheit des Kontrahenten zu überzeugen. Setzt Ihr dann massig Kohle auf Euren Sieg, sind die Quoten umso höher und Euer Portmonee nach einer Aufholjagd entsprechend prall gefüllt. Aber Vorsicht: Bemerken die Zuseher den Schwindel, ist der Kampf schneller beendet als Euch lieb ist. Schläger mit einem glücklichen Händchen hingegen scharen schnell eine schlagkräftige Truppe um sich und entern sogar Drei-gegen-Drei-Turniere. Schließlich sollen drahtlose Zweispieler-Duelle die Prügelpause zwischendurch füllen – Sony verspricht, dass Ihr dafür nur eine Spiel-UMD braucht.



PSP Achtung, gleich scheppert's! Mr. Mütze kriegt die Deckung nicht hoch...



PSP ...und so kommt es, wie es kommen muss – Niederschlag in Runde 1.



PSP Der Daumen am oberen Bildrand symbolisiert Eure Glaubwürdigkeit beim Publikum: Zeigt er nach unten, seid Ihr als Schummler enttarnt.



MAN!AC-Prognose

PSP	GBA	DS
Entwickler:	Sony, USA	
Hersteller:	Sony	
Genre:	Beat'em-Up	
D-Termin:	4. Quartal	

Schicke Handheld-Klopperei mit innovativem Charakter-Editor und vielversprechendem Wettfeature.

Metroid Prime Hunters

Nintendos heißestes Shooter-Eisen heißt eindeutig "Metroid Prime Hunters". Nach ersten Spieleindrücken der Demoversion (wir berichteten in Ausgabe 02/05), gibt's nun brandaktuelle Infos zum sehnsüchtig erwarteten Handheld-Inferno. Entwickler NST verspricht eine vollkonfigurierbare Steuerung – neben den drei Grundvarianten werden Parameter wie die Stylus-Sensitivität individuell eingestellt. Zudem soll nicht nur die schicke Hauptheldin spielbar sein. Andere Bounty Hunter sind ebenfalls mit von der Partie und unterscheiden sich dezent: Anstatt eines Morphballs verwandelt sich Charakter Spire in eine Stachelkugel und erklimmt sogar Wände. Noxus wiederum schleicht alternativ als wurmartige Kreatur durch die Arenen und wirft bei Bedarf seinen Schwanz als explosive Bombe ab.



NDS Bossfight? Um den Solo-Modus ranken sich bisher nur vage Gerüchte.



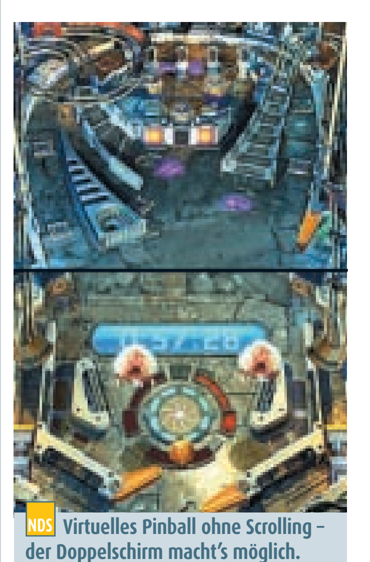
MAN!AC-Prognose

PSP	GBA	DS
Entwickler:	NST/Nintendo, Japan	
Hersteller:	Nintendo	
Genre:	Ego-Shooter	
D-Termin:	4. Quartal	

Mehrspieler-Hoffnungsträger Nummer 1: Dank eingängiger Steuerung könnte "Hunters" zum Wireless-Hit werden.

Metroid Prime Pinball

Nach dem dezent verkorksten "Mario"-Flipperausflug schwingt sich die nächste Nintendo-Ikone auf den Pinball-Tisch: Im Gegensatz zum Hüpfklempner wirkt die Metamorphose jedoch glaubwürdiger, war Samus Aran schon in ihren früheren Abenteuern des Öfteren in kugelrunder Form unterwegs.
Auf vorgerenderten Flippertischen attackiert Ihr die außerirdische Bedrohung: Schießt der Alienbrigade im 'Space Pirates'-Modus die Kugel um die Köpfe oder profitiert von Samus' Spezialfähigkeiten, wenn sich die Kämpferin für Recht und Ordnung entrollt und dank Plasmawumme sowie Raketen zum Käferkiller wird. Besonders originell: Durch Stylus-Druck rüttelt und schüttelt Ihr den Tisch, um so selbst den dicksten "Metroid"-Boss ins Wanken zu bringen.



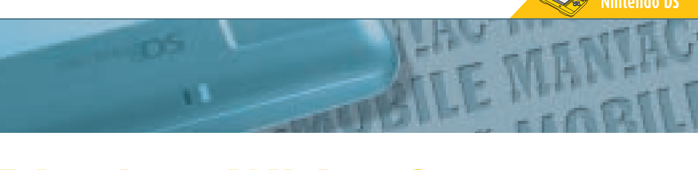
NDS Virtuelles Pinball ohne Scrolling – der Doppelschirm macht's möglich.



MAN!AC-Prognose

PSP	GBA	DS
Entwickler:	Fuse Games, Japan	
Hersteller:	Nintendo	
Genre:	Geschicklichkeit	
D-Termin:	4. Quartal	

Hübscher Alienflipper mit klasse Ballphysik und spaßigem Touchscreen-Rüttel-Feature.

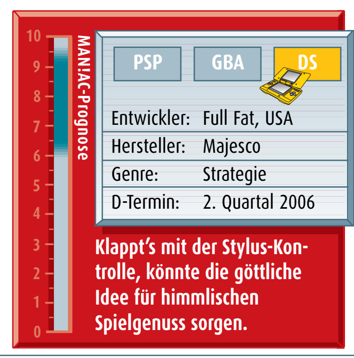


Black & White Creatures

Ein Spielprinzip wie für Nintendos Touchscreen-Handheld gemacht : Stardesigner Peter Molyneuxs "Black & White"-Göttersimulation wird auf dem DS wiedergeboren. In der Rolle des Himmelsfürsten kommuniziert Ihr mit der Bevölkerung, helft ihnen bei der Arbeit und erntet so Verehrung und Vertrauen. Fiese Götter hingegen schicken Naturkatastrophen und verlachen die Gebete der Hoffnungssuchenden. Euer Stylus wird zur Hand des Allmächtigen: Ihr dirigiert eine von Euch ins Leben gerufene Kreatur durch die abwechslungsreichen Insellandschaften, gebt via DS-Mikro Kommandos, übt Euch in Trainingsspielchen oder verteilt zur Strafe saftige Ohrfeigen. Ist das Vieh dementsprechend gut trainiert, wagt Euch ans Wireless-Kreaturen-Duell.



NDS Der tollpatschige Tiger ist nur eine von zehn dirigierbaren Kreaturen.



MAN!AC-Prognose

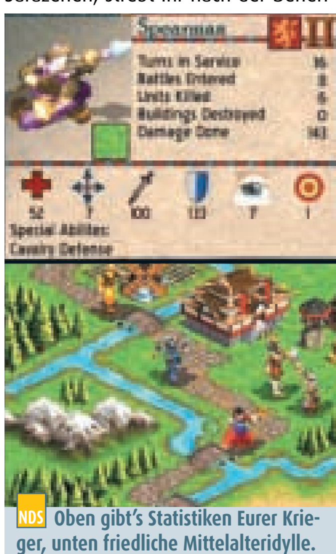
PSP | GBA | DS

Entwickler:	Full Fat, USA
Hersteller:	Majesco
Genre:	Strategie
D-Termin:	2. Quartal 2006

Klappt's mit der Stylus-Kontrolle, könnte die göttliche Idee für himmlischen Spielgenuss sorgen.

Age of Empires 2: The Age of Kings

Die in PC-Gefilden äußerst beliebte Strategieserie betritt auf dem DS Neuland. Anstatt hektischer Echtzeitschlachten dirigiert Ihr Eure Truppen via Touchscreen in taktischen Rundengefechten. Mit einem von fünf Völkern, darunter Briten, Franken oder Sarazenen, strebt Ihr nach der Beherrschung der damals bekannten Welt. Erbaut blühende Marktplätze, beutet reiche Minen aus oder vertraut auf die Führungsqualitäten von legendären Kämpfern wie Richard Löwenherz. 45 unterschiedliche Einheiten und über 50 erforschbare Technologien bringen die bunte Welt des Mittelalters direkt auf Nintendos Handheld. Der obere Schirm dient nicht nur als Informationslieferant, auch Gefechtshandlungen könnt Ihr dort verfolgen. Hosentaschenstrategen freuen sich zudem auf drahtlose Mehrspieler-Schlachten für bis zu vier willige Feldherren.



NDS Oben gibt's Statistiken Eurer Krieger, unten friedliche Mittelalteridylle.

MAN!AC-Prognose

PSP | GBA | DS

Entwickler:	Enlight Software, USA
Hersteller:	Majesco
Genre:	Strategie
D-Termin:	4. Quartal

Die malerische Mittelalter-Strategie könnte dank der Steuerungsmöglichkeiten des DS ein echter Taktik-Hit werden.



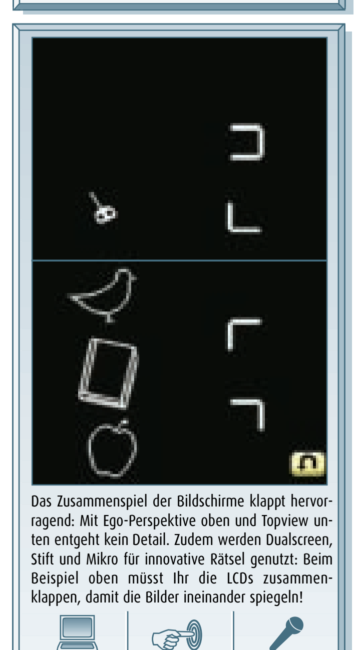


Another Code Doppelte Erinnerung



20 Minuten auf der Gruselinsel

Ab dem zweiten Kapitel werden die Rätsel von "Another Code" anspruchsvoll und die Hinweise karg: Wer tiefer ins Anwesen vordringen will, muss sich alle Räumlichkeiten genau ansehen und mit den Fundstücken herumexperimentieren – dazu gehören Action-Aufgaben ebenso wie das Grübeln über rätselhafte Buchstaben- und Zahlenkombinationen. Wegen der vielen Miniaufgaben könnt Ihr in 20 Minuten einige Geheimnisse lüften oder Euch auch nur über einer Aufgabe den Kopf zerbrechen.



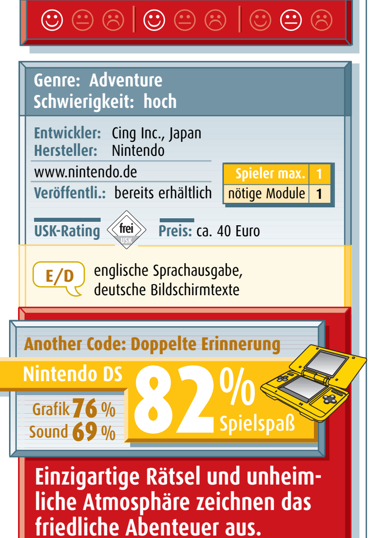
Das Zusammenspiel der Bildschirme klappt hervorragend: Mit Ego-Perspektive oben und Topview unten entgeht kein Detail. Zudem werden Dualscreen, Stift und Mikro für innovative Rätsel genutzt: Beim Beispiel oben müsst Ihr die LCDs zusammenklappen, damit die Bilder ineinander spiegeln!

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Genre: Adventure
Schwierigkeit: hoch

Entwickler: Cing Inc., Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentli.: bereits erhältlich
Spieler max.: 1
nötige Module: 1
USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro

E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte



Another Code: Doppelte Erinnerung
Nintendo DS
Grafik 76 %
Sound 69 %
82 % Spielspaß

Einzigartige Rätsel und unheimliche Atmosphäre zeichnen das friedliche Abenteuer aus.

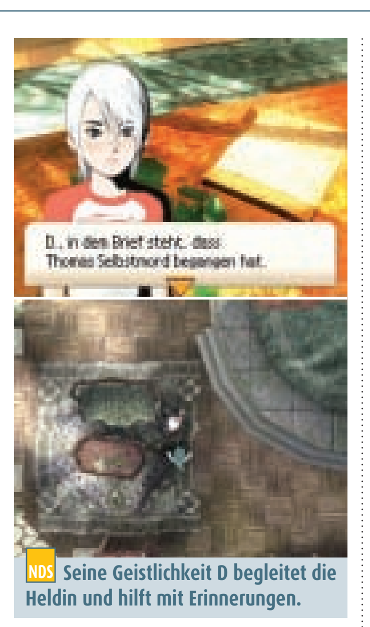


NDS Mit dem PDA verwaltet Ihr Items und virtuelle Schnappschüsse.

Minigames und Puzzeleien mit Touchscreen-Steuerung waren nur der Vorgeschmack: Jetzt kommt das erste Detektiv-Abenteuer, das die Vorzüge der DS-Extras realistisch einsetzt. So pustet Ihr den Staub von wichtigen Beweisen, setzt zerrissene Dokumente wieder zusammen und schwärzt einen Block Papier mit dem Stift, damit der Durchdruck des zuletzt benutzten Blattes sichtbar wird – welches Geheimnis sich wohl darauf befindet?



NDS Wenn Ashley plaudern oder suchen kann, erscheinen links Symbole.



NDS Seine Geistlichkeit D begleitet die Heldin und hilft mit Erinnerungen.

Private Ermittlungen

Aber mal ganz von vorn: Heldin Ashley erhält zu ihrem 14. Geburtstag einen Brief von ihren verschollenen Eltern, die sie auf eine mysteriöse Insel einladen. Bei der Ankunft findet Ashley allerdings nur ein verlassenes Anwesen vor: In sechs Kapiteln durchstöbert Ihr verschiedene Abschnitte der Villa sowie Friedhof und Mine. Dabei zeigt der untere Screen Ashley aus der Vogelperspektive, oben seht Ihr dagegen ein Standbild der Umgebung – so entgeht Euch trotz Winzfiguren kein Detail. In den je rund sechs Räumlichkeiten gibt es zwar keine Monster, aber jede Menge Rätsel: Schon bald steht fest, dass Euer Elternpaar mit Erinnerungen experimentiert und dabei wohl einiges schief gegangen ist – zumindest spukt es in der Villa und statt der Eltern entdeckt Ihr nur ein paar Nachrichten. Zum Glück erweist sich

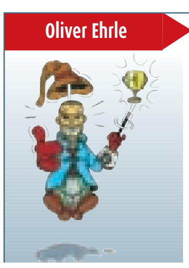


NDS Ordnung: In korrekter Reihenfolge ergeben die Symbole eine Melodie.

Gespenst D als freundlicher Helfer: Mit den Erinnerungen aus seinem früheren Leben kann er Euch einige Tipps geben. Um das Geheimnis zu lüften, müsst Ihr zahlreiche Prüfungen bestehen – diese erfordern sowohl Euren Grips als auch Geschicklichkeit. So ordnet Ihr etwa Bücher in einem Regal, damit deren Einbände einen Symbolcode verraten. Den gilt es wiederum auf dem Klavier zu spielen, damit sich eine Geheimtür öffnet. Ihr könnt Euch die Melodie nicht merken? Dann fotografiert einfach die Einbände mit der eingebauten Digicam und legt das Bild beim Spielen auf den oberen Schirm!

An anderer Stelle schleudert Ihr mit dem Stift etwa einen Ball auf den Koffer, damit er vom Schrank plumpst: Die vielen Aufgaben sind gefühlvoll ins gruselige Abenteuer eingearbeitet und haben so keinerlei Minispiel-Charakter. *oe*

Oliver Ehrle

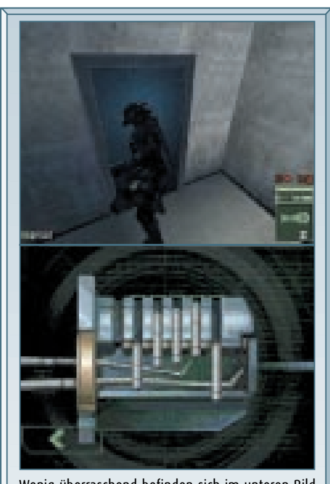


Hier legt Ihr selber Hand an: "Another Code" ist ein Grusel-Adventure mit intelligenten Rätseln und spannender Handlung, das auch ohne blutrünstige Ungeheuer funktioniert – so kommen auch die kleinen Zocker in den Genuss des kalten Schauers. Ein Kinderspiel ist die Grübelinsel aber noch lange nicht, selbst erfahrene Abenteurer müssen ihre grauen Zellen gehörig anstrengen und neuartige Spielmechanik studieren. Spiegelrätsel und der handfeste Einsatz der Drahtbürste sprengen den Rahmen herkömmlicher Adventures – so könnt Ihr die verzwickte Handlung wirklich selbst erleben. Weil es aber meist nur an einer Stelle weiter geht, habt Ihr schon einmal längere Hänger. Ebenfalls nicht optimal ist der Sound, der sich stellenweise auf einzelne Geräusche beschränkt.



Splinter Cell Chaos Theory





Wenig überraschend befinden sich im unteren Bildschirm Inventar- und Opsat-Funktionen. Das Touchpad kommt daher nur begrenzt zum Einsatz, gestaltet den Zugriff auf Waffen und Sichtmodi aber angenehmer. Ansonsten braucht Ihr den Stylus, um die Kamera zu drehen sowie als Dietrich-Ersatz.


Dualscreen

Touchscreen

Mikrofon

Nach Xbox, PS2 und Gamecube infiltriert Super-Spion Sam Fisher Nintendos DS. Statt einer Eigenentwicklung liegt der Handheld-Variante jedoch eine Umsetzung der Konsolen-Version zugrunde. Im Einzelspieler-Modus stellt Ihr in acht bekannten und einer exklusiven DS-Mission Terrorscherge Hugo Lacerda und Konsorten an Schauplätzen wie Hokkaido, Penthouse und Raketenbasis nach. Der Pixel-Spion beherrscht dabei fast alle Fähigkeiten seines großen Bruders: Klettern, flach an die Wand pressen, Spagatsprung – sogar der SWAT-Turn zählt zu Eurem Akrobatik-Repertoire. In puncto Agenten-Gadgets wurde Sam zwar das Hacker-Gerät wegrationalisiert, mit Dietrich, Stab- und Haftkamera sowie EVS bleibt dem Schleicher aber kein Geheimnis verborgen. Störende Wachen und Kameras setzen Handheld-Schleicher dagegen mit einem Elektroschocker außer Gefecht. Gemeinsam spionieren ist auf dem DS dank WiFi-Link ebenfalls kein Problem. Wer will, darf sogar bei einer Runde Spion gegen Söldner im Versus-Modus antreten. *jw*

Janina Wintermayr



Ubisofts vielbeschäftigter Agent kommt nicht zur Ruhe. Eine Pause – oder zumindest längere Entwicklungszeit – hätte ihm jedoch gut getan. Zwar klappt's mit der Kamerasteuerung via Stylus ganz ordentlich und der Dualscreen findet mit Inventar und Opsat praktische Anwendung, innovative Ideen bleiben bei der Handheld-Spionage jedoch aus. Stattdessen wurden die Levels der Konsolenversion aufgewärmt, abgespeckt und mit technischen Schwächen serviert. So fällt die grobe Optik unschön ins Auge und beim Einsatz von Sichtverstärkern ruckelt das Spielgeschehen merklich über den Bildschirm. In puncto Umfang gibt's dagegen nichts zu meckern und auch das Multiplayer-Angebot stellt Hardcore-"Splinter Cell"-Fans zufrieden.



20 Minuten
Versteckspiel

Gewöhnlich verbringe ich mehr Zeit mit dem Profischleicher, diesmal bin ich für den 20-Minuten-Quickie sogar dankbar. Denn Sams Ausflug in die ruckelige Pixel-Optik kann bei mir nur bedingt Sympathien wecken. Minutenlang krabble ich durch Lüftungsschächte, bis der erste Feind mein Blickfeld kreuzt. Also schnell den Elektroschocker rausgekramt und den Typen schlafen gelegt. Bis ich mich jedoch durch das Inventar geklickt, die Kamera via Stylus auf den Gegner gerichtet habe und schließlich abdrücken will, entfernt sich das Opfer schon wieder – nochmal Schwein gehabt. Dann warte ich eben in der dunklen Ecke auf meine nächste Chance.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Ubisoft, Kanada
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Veröffentl.: Juni
Spieler max.: 4
nötige Module: 4
USK-Rating: 16
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 62 %
Sound 65 %
74 % Spielspaß

Solide Umsetzung der Konsolen-Schleicherei, aber mit technischen Schwächen.

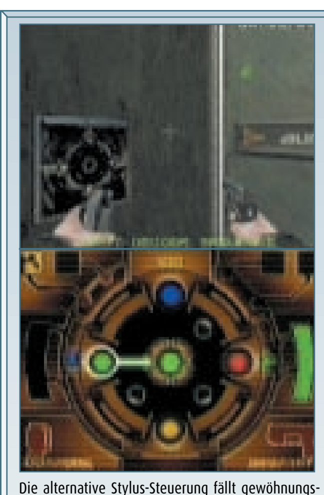
GoldenEye Rogue Agent







NDS Auch als Handheld-Agent dürft Ihr zwei Waffen gleichzeitig benutzen.



Die alternative Stylus-Steuerung fällt gewöhnungsbedürftig aus und kann in puncto Bedienkomfort sowie Funktionalität nicht mit der Tastensteuerung konkurrieren. Über den Touchscreen wählt Ihr ferner Waffen und Spezialfähigkeiten aus, spielentscheidend wirkt sich der untere Bildschirm nicht aus.


Dualscreen

Touchscreen

Mikrofon

Rosige Zeiten für Hosentaschen-Agenten: Nach Spionage-Sam verschlägt es auch den abtrünnigen Agenten GoldenEye auf den Nintendo DS. Auf Experimente bei dem ersten Ego-Shooter für das Handheld lässt sich Entwickler Electronic Arts nicht ein und liefert eine Umsetzung der vor Monaten erschienenen Konsolen-version. Ihr lauft durch bekannte Levels, ballert mit den gleichen Waffen und legt Euch mit denselben, durchschnittlich intelligenten Gegnern an. Mit dabei auch der namensgebende Synthetik-Glubscher mit den Spezialfähigkeiten wie Röntgensicht oder Schutzschild. Als DS-Neuerung wartet die Storykampagne lediglich mit einer alternativen Touchscreen-Steuerung und vereinzelten Stylus-Knobeleien auf. Die Multiplayer-Optionen unterscheiden sich ebenfalls nicht groß vom Konsolen-Vorbild, bieten jedoch Bot-Gefechte, Single-Card- und Multi-Card-Matches – Letztere kommen sogar mit zusätzlichen Spielvarianten daher. *jw*

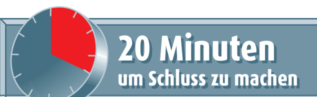
Janina Wintermayr



Der erste Ego-Shooter für den Nintendo DS enttäuscht auf ganzer Linie: Zum einen bietet Electronic Arts statt eines frischen Konzepts eine ordentliche 1:1-Umsetzung der Konsolenversion, zum anderen kann die Steuerung via Stylus nur bedingt überzeugen. In puncto Dualscreen-Unterstützung lässt "Rogue Agent" ebenfalls Wünsche offen: So wird der untere Bildschirm lediglich für Inventaranzeigen genutzt und das Touchpad kommt wenn überhaupt für schlichte Kombinationspuzzles zum Einsatz. Grafisch läuft das Spielgeschehen zumindest erfreulich flüssig. Einzig die umfangreichen Multiplayer-Optionen lassen Begeisterung aufkommen. Was bleibt, ist ein solider Ego-Shooter und die Zuversicht, dass es die Konkurrenz beim nächsten Mal hoffentlich besser macht.

20 Minuten
um Schluss zu machen

Agent GoldenEye und ich sind ein eingespieltes Team: Auf der Xbox haben wir erfolgreich Dr. No und unzählige Schergen in ihre Schranken verwiesen. Um so schmerzlicher die Erkenntnis, dass mich mein Digi-Kumpel auf dem DS im Stich lässt. Der virtuelle Exodus ereilt mich bereits nach zwei Minuten – der Stylus mutiert zum Sargnagel. Schuld am Ende unserer Freundschaft ist die gewöhnungsbedürftige Touchscreen-Steuerung. Electronic Arts hat keine wirklich befriedigende Lösung gefunden, wie ich die Kamera drehen und gleichzeitig zwei Waffen abfeuern kann. So bleibt mir nur der Wechsel zur Standard-Steuerung, um die ersten 20 Minuten mit heiler Haut zu überstehen.



Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.ea-games.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max.: 8
nötige Module: 1
USK-Rating: 16
Preis: ca. 40 Euro
E/D englische Bildschirmtexte



Nintendo DS
Grafik 68 %
Sound 66 %
65 % Spielspaß

Enttäuschend: geradliniger Ego-Shooter mit gewöhnungsbedürftiger Stylus-Steuerung.



20 Minuten mit Knallköpfen

Wenn sich acht DS-Besitzer mit Bomben bewerfen, geht es schnell laut zu: Durch das hektisch-betriebsame Geschehen in einem Match bleiben ungewollte Selbstsprengungen und fiese Fallen nie aus und liefern stets Grund für saftige Flüche und schadenfrohes Gelächter. Wer die nicht-spielende Umgebung noch mehr verstören will, greift zu den Spielfeldvarianten mit Mikro-Einsatz und raunzt regelmäßig Geräusche ins Gerät. In 20 Minuten Netzwerkspiel habt Ihr außerdem mehr Spaß als am gesamten Solo-Modus: Scheitert Ihr dort nämlich unglücklich an einem Endboss, geht schon mal dieser Zeitraum drauf, um vom letzten Speicherpunkt überhaupt wieder so weit zu kommen.

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Hudson, Japan
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max.: 8
nötige Module: 1
USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro



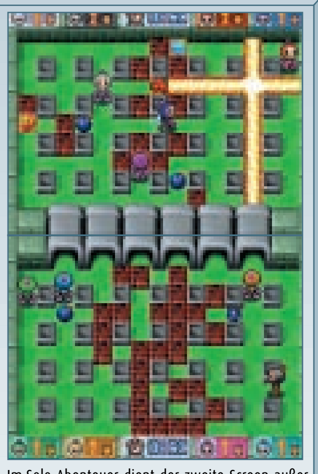
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 41 %
Sound 52 %
64 % Spielspaß

Traditionsbewusste Umsetzung des Klassikers: solo (zu) schlicht, aber bei Partys der große Kracher.

Bomberman DS

VIDEO AUF DVD!



Im Solo-Abenteuer dient der zweite Screen außer bei Bosskämpfen nur zur Extra-Anzeige, bei Mehrspielerduellen bietet er dafür Platz für die vielen Mitspieler. Der Touchscreen kommt begrenzt zum Einsatz, erleichtert aber das Bomberleben – die Mikronutzung fällt unter putzig-sinnloses Gimmick.


Dualscreen

Touchscreen

Mikrofon



Auf dem DS gibt sich Bomberman klassisch: Der japanophile Kugelkopf wuselt durch ein Labyrinth und sprengt mittels Knallkörpern Blöcke wie Feinde. Im Solo-Abenteuer kämpft Ihr Euch durch zehn Welten voller Wuselwichte, an deren Ende jeweils ein Bosskampf wartet. Neu ist, dass gefundene Extras nicht mehr sofort eingesetzt werden, sondern in Eurem Inventar landen – per Touchscreen aktiviert Ihr diese auf Wunsch. Sie gelten solange, bis Ihr ein Leben verliert. Nicht fehlen dürfen die liebgewonnenen Mehrspieler-Duelle: Bis zu acht Teilnehmer bei nur einem benötigten Modul dürfen auf fast 30 Spielfeldern ran und bekriegen sich nach den klassischen Regeln oder mit speziellen Gimmicks – unter anderem findet sich die skurrile Möglichkeit, Bomben durch einen Ruf ins Mikrofon platzen zu lassen. *us*



NDS Beim Solo-Abenteuer aktiviert Ihr Extras per Druck auf den unteren Screen.

Ulrich Steppberger



"Bomberman DS" hat (mal wieder) zwei Seiten: Wer überwiegend alleine zockt, der lernt in der Solo-Kampagne die Schwächen des Konzepts kennen. Die CPU-Monster sind entweder dumm oder nervig, die spärlichen Speicherpunkte sorgen schnell für Ärger, wenn wieder mal dumme Zufälle das letzte Leben rauben. Die Idee mit der Extrahortung hat zwar was für sich, gleicht die Probleme aber nicht aus. Wer dagegen viele Freunde hat, der muss das Modul besitzen: Die Wireless-Duelle haben nichts an Reiz eingebüßt und machen immer noch einen Heidenspaß, zumal dank Doppelbildschirm mehr Teilnehmer Platz finden und nur ein Modul notwendig ist. Die vielen witzigen Spielfeldvarianten liefern reichlich Abwechslung und machen "Bomberman DS" zum Party-Hit.

---

20 Minuten im Gegenverkehr

Die einfachen Anfangserfolge vermitteln Euch ein trügerisches Gefühl der Sicherheit: Spätestens wenn die Dichte des Zivilverkehrs in den höheren Rennklassen angehoben wird, lernt Ihr jede Kreuzung und unübersichtliche Kurve fürchten – kommt ein Laster angerollt, stehen die Chancen recht gut, dass a) Ihr schon wieder eine fette Kollision erleidet und b) die CPU-Konkurrenz auf und davon ist. Fieserweise lässt sich nicht mal abschätzen, ob der blecherne Bremsblock ein großer Bus (Ausweichen kaum möglich) oder ein kleines Vehikel (vielleicht hat man nochmal Glück) ist, denn die ohnehin arg späten Hupsignale klingen gleich.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max.: 4
nötige Module: 4
USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro

E/D einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 72 %
Sound 61 %
68 % Spielspaß

Stylische Nachtraserei mit flüssiger Grafik und bizarren Minispielen, aber auch unfairen Rennen.

Need for Speed Underground 2

VIDEO AUF DVD!



Die Minikarte im unteren Bild ist reichlich sinnlos, auch Nitros lassen sich fast immer per Knopfdruck praktischer zünden. Im Rennen wird stets mit Digikreuz gelenkt, der Touchscreen kommt nur beim Editor und in den Minispielen verstärkt zum Einsatz, wobei Letztere nur bedingt davon profitieren.


Dualscreen

Touchscreen

Mikrofon



Zwar trägt die nächtliche Tuningraserei den gleichen Namen wie die großen Konsolenbrüder, sie orientiert sich in Sachen Karriereaufbau und Streckengestaltung aber klar am PSP-Cousin "Need for Speed Underground Rivals". Die frei befahrbare Stadt von PS2 & Co. fand auf dem Modul keinen Platz, Ihr flitzt dagegen über ein halbes Dutzend festgelegter Rundkurse und drei Dragpisten.
Auch beim Tuning bieten sich nicht zahllose Möglichkeiten, stattdessen kauft Ihr einmal anonyme Bauteile, die dann in jedes Eurer Autos eingebaut werden können. Die meisten Extras schaltet Ihr durch Rennsiege frei, Sonderanfertigungen gibt's als Prämie in simplen Minispielen, bei denen Ihr z.B. einen Punkt durch eine Landschaft lenken sollt oder reaktionsschnell Buttons drückt.
Neben Standardrennen (mit Zivilverkehr), Zeitläufen und Dragsprints wartet der neue 'Etappenkönig'-Wettbewerb. Hier duelliert Ihr Euch mit nur einem Gegner und müsst von den vier Abschnitten eines Kurses die Mehrzahl gewinnen, indem Ihr eine bessere Etappenzeit auf den Asphalt legt – wohl dem, der eine Nitrozündung im Vehikel parat hat.

Ulrich Steppberger



Eins ist am DS-"Underground 2" bemerkenswert: So flüssig laufen die Rennen sonst nirgends – allerdings wird dieser Vorteil durch kräftige Pop-Ups, schlichte Texturen und andere faule Kompromisse erkauft. Gerade der Gegenverkehr ist oft erst spät zu erkennen: Unerwartete Crashes gehören zur Tagesordnung, zumal die CPU-Gegner selten mit diesem Problem kämpfen und das Streckendesign scheinbar absichtlich tückische Passagen aufweist. Wer sich davon nicht abschrecken lässt und die latent schwammige Lenkung verkraftet, wundert sich über andere Dinge: Gerade die bizarren und optisch extrem schlichten Minispiele passen so gar nicht zum stylischen Rest. Eigentlich schade, denn ohne diese Macken hätte "Underground 2" die Konkurrenz überholt.

GESCHENKT

im Abo für nur 44€

MAN!AC VALUE PACK

WIRB EINEN NEUEN ABONNENTEN UND WIR SCHENKEN DIR EIN GAME!

COUPON EINSENDEN AN ACXIOM • MAN!AC ABO • POSTFACH 1410 • 82143 PLANEGG

ABONNENT

Ich abonniere MAN!AC für zunächst ein Jahr zum Vorzugspreis von 44 Euro. Mein Abo kann ich jederzeit bis sechs Wochen vor Ablauf der Bezugszeit kündigen. Andernfalls verlängert es sich um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Konditionen. (Wird mein Abo ins Ausland verschickt, zahle ich 54 Euro.)



Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift   2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

gegen Rechnung   Bankeinzug (bitte unten ausfüllen)

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Acxiom, MAN!AC Abo, Postfach1410, 82143 Planegg.

WERBER

Ich bin der Werber und will das Game! Sobald der von mir geworbene Abonnent das Abo bezahlt hat, geht mir das Spiel meiner Wahl (bitte ankreuzen!) schnellstmöglich zu.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort



Second Sight





Second Sight





Second Sight



TELEFONISCH ABONNIEREN: 089/85709155 • IM INTERNET: WWW.MANIAC.DE

Hippe Gewalt

Mit Eurem Editorial in Ausgabe 07/05 zum Thema "Hippe Gewalt in Videospielen" habt Ihr wieder einmal den Nagel auf den Kopf getroffen – macht Euch keine Sorgen, dass Ihr Euch als Moralapostel aufspielt, sondern nutzt weiterhin Euer Sprachrohr, um auf derart nachdenkliche Trends hinzuweisen. Ich spiele selbst auf sämtlichen Konsolen seit der Invasion der "Space Invaders" in den frühen Achtzigern – mir persönlich war es immer wichtig, dass ein Game seinen Reiz aus dem Spielspaß und aus innovativen Ideen gewinnt.
Ich bin aber kein zart besaitetes Gemüt, wie man nun denken mag: Als großer Fan der "Resident Evil"-Serie habe ich jüngst den vierten Teil verschlungen. Zwar geht es auch bei "Resident Evil 4" gehörig zur Sache, die Gewalt fungiert hier aber eher als unterstreichendes Element der Horroratmosphäre.
Was große Hersteller der Kundschaft heutzutage aber auftischen, zeigt beeindruckend die E3: Gezielt und völlig verantwortungslos wird insbesondere die junge Käuferschaft von 'Vereinen' wie Rockstar oder Vivendi Universal mit blutiger Videospielgewalt geködert. Seinen Gegner um die Ecke zu bringen, um in das nächste Level zu gelangen, reicht heutzutage nicht mehr aus. Nein, es muss besonders cool sein, wenn dem Kontrahenten das Lebenslicht ausgeblasen wird. (...) Finden die Tele-Teenies Brutalität in Videospielen wirklich so wichtig? Entscheidet der Gore-Faktor tatsächlich über Kauf oder Nichtkauf? Ich sage: nein! Der Gewalt-Trend in Videogames wird nicht von den Kids gefordert, sondern von den Entwicklern vorgegaukelt, weil es heutzutage viel zu wenig kreative Köpfe in der Spielewelt gibt!
Statt mal mit einem neuen Konzept aufzutrumpfen, engagiert Vivendi lieber einen Gangsta wie 50 Cent, damit sich eine stumpfsinnige Ballerei noch besser verkauft. Aber wo endet dieser Trend? Beim fotorealistischen Aufschlitzen von Körperpartien, woraufhin man mit dem Splatter-Bonus belohnt wird? Wenn Entwickler weiterhin stolz darauf sind, dass die Darstellung des Kopfschusses ebenso real wirkt wie beim Weiterzappen zu den Spätnachrichten, dann haben sie schlicht versagt und – wie ich finde – ihrer Zunft großen Schaden zugefügt.

Oliver Arnold, via E-Mail



UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: In der letzten Ausgabe haben wir den Xbox-360-Grafikchip in Sachen Leistung fälschlicherweise mit einer ATi X700 Karte verglichen. Außerdem: Zum einen besitzt die 360-GPU mit 48 Grafikpipelines reichlich Power (zum Vergleich: Die Radeon X850 XT kommt mit 16 aus), zum anderen ist eine Gegenüberstellung der reinen Leistungsdaten gerade mit dem PC-Bereich nur schwerlich möglich. Letztlich bringen erst die Xbox-360-Starttitel Aufschluss über die Power der Konsole.

MEA CULPA: Bei den E3-Messe-Trends haben die 'Daumen hoch'-/'Daumen runter'-Symbole Verwirrung gestiftet. 'Daumen hoch' bedeutet wertneutral 'Trend hat zugenommen', hat also nichts mit einer positiven Einschätzung unsererseits zu tun.

Was ist plötzlich los? Sind bei Euch jetzt Heulsusen beschäftigt oder werdet Ihr fürstlich entlohnt, wenn Ihr mal so nebenbei extra groß auf Seite 3 auf etwas blutigere Spiele hinweist. Wenn Ihr nicht damit fertig werdet, dann lasst es sein, stellt die MAN!AC ein, geht ins Kloster oder lasst fähige Leute für Euch arbeiten und schreiben. Denn den wahren Horror gibt's täglich im TV, nicht nur in den Nachrichten, sondern auch in den bescheuerten (Talk-)Shows und das zur Tageszeit. Das auf den Konsolen sind doch nur Pixel!

Anonym, via E-Mail

NextGen-Konsolen

Nachdem ich die Vorschau zu "Perfect Dark Zero" im neuesten Heft gelesen und mir die Fotos dazu angesehen habe, muss ich sagen, dass ich von der Grafik der Xbox 360 doch etwas enttäuscht bin. Entweder liegt es daran, dass man das HDTV-Feeling einfach nicht so toll mit den Fotos einfangen kann, oder die Grafik ist wirklich nicht der erhoffte Quantensprung. Wenn ich mir "Perfect Dark Zero" im Vergleich mit der Xbox-Version von "Splinter Cell: Chaos Theory" ansehe, dann würde ich nie und nimmer denken, dass man es bei "PDZ" mit der Xbox 360 zu tun hat – ein paar Details wie hohe Sichtweite und das 'neue' Mapping-Verfahren mal ausgenommen. Schade. Mich wundert es nicht, wenn ich lese, dass sich die Vorbestellungen der Xbox 360 (zumindest in Großbritannien) in engen Grenzen halten. "Wir haben die stärkste NextGen-Konsole am Markt"-Sprüche wirken da (wie Ihr ja fairerweise berichtet habt) – gelinde gesagt – unglaubwürdig. Da kann man nur hoffen, dass das Gezeigte nicht die volle Leistung der Xbox 360 widerspiegelt (war nicht von einem Drittel der Leistung die Rede?).
So wie es jetzt aussieht, liegt die PS3 – zumindest grafisch – ganz weit vorne. Aber Ihr wisst ja: Erstens kommt es anders, und zweitens als man denkt. Und drittens sollte man über eine Konsole erst lästern, wenn sie zu haben ist! Ach und noch was: Wie seid Ihr auf die Farben gelb für GBA/NDS und hellblau für PSP gekommen? Wow! Was raucht Ihr denn? Und vor allem: Wo kann man das bekommen?

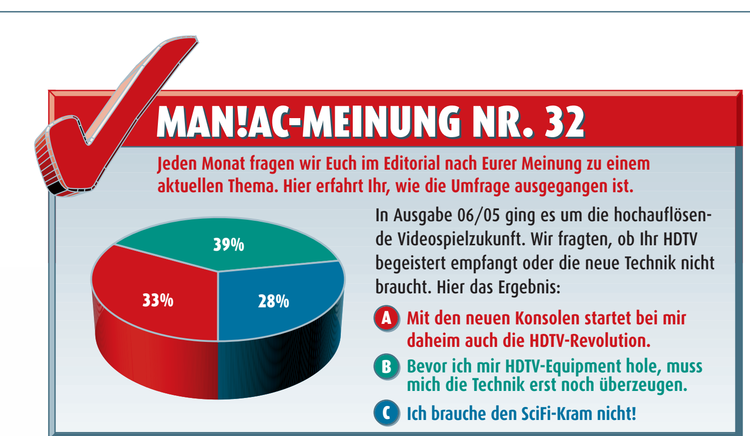
Wolfgang Wegleitner, Österreich

Seit nunmehr 20 Jahren spiele ich Videogames und das ist meine erste E-Mail an ein gedrucktes Magazin! Als erstes möchte ich sagen, dass ich Eure DVD-Beigabe begrüße, aber in MAN!AC 07/05 schreibt Ihr, die PS3 sei der Xbox 360 und Nintendos Revolution überlegen. Ich habe die ersten PS3-Videos gesehen, speziell das neue "Killzone" und "MotorStorm". Erstens: Sollte das Spielegrafik sein, dann ist die PS3 eine Generation voraus. Zweitens – und das ist das eigentliche Anliegen meines Schreibens – bin ich mir sicher, dass Sony wieder nur schummelt! (...)
Die PS2 hätte technisch die beste Konsole sein müssen (laut Sony), läuft aber sogar dem Gamecube hinterher (was Grafik angeht). Alles nur Marketing-Blabla – ich bin auf die ersten wirklichen Spielebilder gespannt!

Georgomanos, via E-Mail

Nach der E3 gab es allerorten hitzige Diskussionen über die Echtheit der PS3-Videos und die im Vergleich magere Qualität der Xbox-360-Screenshots. Wir hatten vor Ort in Los Angeles die Gelegenheit, bei einigen 'Behind Closed Doors'-Präsentationen von Xbox-360-Software dabei zu sein. Seid versichert: Die Demos – obwohl auf Entwicklerstationen mit nur etwa einem Drittel der Leistungsfähigkeit laufend – sahen fast durchweg sehr beeindruckend aus. Vor allem "Gears of War" machte trotz des frühen Stadiums einen exzellenten grafischen Eindruck. Leider standen uns großteils keine adäquaten Bildschirmfotos zur Verfügung, um die wahre grafische Qualität der Xbox-360-Titel zu veranschaulichen. Auch wenn wir uns damit ein bisschen weit aus dem Fenster lehnen: Die hervorragende Optik von "Gears of War" auf Xbox 360 lässt die gezeigten PS3-Videos von "MotorStorm" und "Killzone" nicht mehr so unrealistisch erscheinen – sollte die neue Sony-Konsole wirklich so leistungsstark sein wie behauptet. Endgültigen Aufschluss liefern natürlich erst fertige Spiele.

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de



MAN!AC-MEINUNG NR. 32

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

In Ausgabe 06/05 ging es um die hochauflösende Videospielzukunft. Wir fragten, ob Ihr HDTV begeistert empfangt oder die neue Technik nicht braucht. Hier das Ergebnis:

- **A** Mit den neuen Konsolen startet bei mir daheim auch die HDTV-Revolution.
- **B** Bevor ich mir HDTV-Equipment hole, muss mich die Technik erst noch überzeugen.
- **C** Ich brauche den SciFi-Kram nicht!

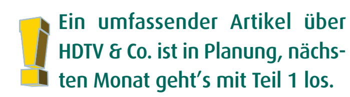
HDTV-Unsicherheit

Da ich seit langer Zeit Konsolen sammle, freue ich mich natürlich schon riesig auf die neue Hardware-Generation. Da wir nun nach der E3 endlich wissen, was uns so ungefähr erwartet, wollte ich anregen, dass Ihr mal ein Special über HDTV bringt. Da alle neuen Konsolen wohl hochauflösende Grafiken bieten werden, macht die Anschaffung eines HDTV-tauglichen TVs wohl richtig Sinn, wenn man die neuen Games in voller Pracht genießen möchte.
In diesem Zusammenhang gibt es bestimmt einiges zu beachten: Kaufe ich zum Beispiel besser einen Plasma- oder einen LCD-Fernseher? Welche TVs sind generell für Xbox 360 & Co. am besten geeignet? Und welche Anschlüsse muss der Fernseher haben: DVI, HDMI – was ist das alles überhaupt? Ich denke, dass viele Leser (inklusive mir) ein wenig verunsichert sind. Beispielsweise habe ich einen Plasma-Fernseher gesehen, der als HDTV-tauglich angepriesen wurde, aber nur eine Auflösung von 852 x 480 Pixel unterstützt. Da aber angegeben wurde, dass u.a. die 720p- und der 1080i-Modi unterstützt werden (wie wohl auch von der PS3 und der Xbox 360), hat mich das schon verwirrt, denn der 1080i-Modus hat doch eine Auflösung von 1920 x 1080 Pixeln im Interlaced-Modus (steht wohl für Halbbilder), oder? Also wie geht dass dann?
Ihr seht, ich bin verwirrt. Da ich mir zu Weihnachten neben der Xbox 360 auch einen neuen Fernseher anschaffen möchte, wäre ein Bericht vorher sehr wünschenswert.

Michael Heberling, via E-Mail

Als ich Eure Zeitschrift in Händen hielt und sah, dass es einen Artikel zu den neuen Konsolen gibt, habe ich mich schon auf die ersten Bilder von Spielen gefreut. Aber als ich dann bei den Leserbriefen ankam und lesen musste, dass die volle Kapazität der neuen Konsolen nur mit einem neuen Fernseher mit HDTV ersichtlich wird, war meine Laune ganz unten. Ich finde das eine Frechheit, die Leute so abkassieren zu wollen. Versteht mich nicht falsch: HDTV ist bestimmt eine tolle Sache, aber ich finde, man hätte damit auch bis zu den übernächsten Konsolen warten können. Ich denke, dass dies viele auch so sehen, und viele werden zurzeit auch nicht das Geld haben, um sich einen Fernseher mit HDTV zu kaufen. Für meinen Geschmack kommt HDTV bei Konsolen zu früh – ich kann Eure Begeisterung und die von Christian Zimmer darüber nicht teilen. Also ich werde mir keine Next Gen-Konsole kaufen.

Thorsten Licht, via E-Mail


Ein umfassender Artikel über HDTV & Co. ist in Planung, nächsten Monat geht's mit Teil 1 los.

Videospiel-Emotionen

Nachdem Ihr zuletzt das Thema Emotionslosigkeit in Videospielen angesprochen habt, ist mir letztens im Nachrichtenmagazin Focus ein Artikel über ein Buch des amerikanischen Schriftstellers Steven Johnson aufgefallen. In seinem Werk "Everything Bad Is Good For You" beschreibt er, dass Videospiele die Intelligenz und die Emotionsfähigkeit des Nutzers steigern. Als Beispiel führt der Autor sogar ein Spiel wie "GTA San Andreas" an, das den Spieler durch nicht-lineare Strukturen und komplexe Handlungsebenen fordert und die analytischen Fähigkeiten verbessert. Für uns Zocker ist das doch mal eine interessante mediale Aussage, nach dem Videospiel-verteufelnden Einheitsbrei der letzten Jahre.
Ob die Thesen in letzter Konsequenz zutreffen, sei mal dahin gestellt, aber ein Stück Wahrheit ist sicher dran.
Zahlreiche Games brachten mein Hirn bereits zum Rauchen. Genauso oft haben mich Spiele wie "Final Fantasy" fast zu Tränen gerührt, als ich nach vielen Spielstunden im Abspann mit toller akustischer Untermalung das finale Schicksal der Helden mitverfolgen durfte. Eine Partie "Puyo Pop Fever" bringt ungekannte Schadenfreude zu Tage, knallharte Endgegner rufen Wut, Verzweiflung sowie Frustration hervor und lassen so maches Pad an der Wand zerbröseln. Von Emotionslosigkeit beim Videospieler kann also keine Rede sein.

Sven, Mainz


So stellt sich Leser Hans-Martin Lang den Redaktionsalltag vor – und liegt nicht mal so weit daneben.

anyMAN!AC

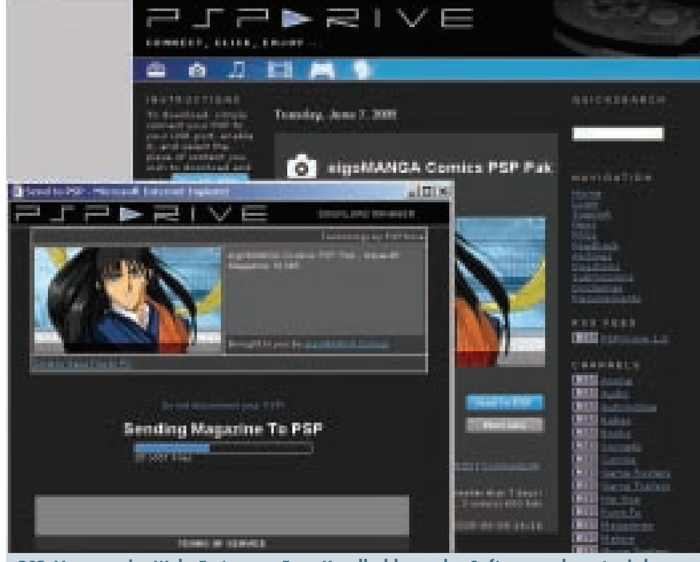
Da die MAN!AC-DVD nach wie vor rege diskutiert wird, nehme ich das als Aufhänger. Eines vorweg: Mir gefällt die Scheibe gut. Vor allem der Extended-Teil hat's mir angetan. Auf Trailer könnte ich verzichten (...) und solange sie nicht zum unüberwindbaren DVD-Vorspann mutieren, gibt es keinen Grund, sich daran zu stören. Das gleiche gilt auch für anyMAN!AC – ich finde die Beiträge recht spaßig, doch wer immer das anders sieht, ist natürlich dazu eingeladen, den Menüpunkt unbeachtet zu lassen (wie ihr im Leserbrief-Teil ja schon passend angemerkt habt). An der Stelle frage mich mich allerdings, wie man an diesem Kapitel so sehr Anstoß nehmen kann, dass man dessen Abschaffung einfordert. Und darüber hinaus finde ich diese überbetonte Ernsthaftigkeit, die den Kritiken innewohnt, sehr befremdlich. Der Alltag eines durchschnittlichen jungen Erwachsenen verlangt einem wahrlich genug Ernsthaftigkeit ab, warum sollte man sich dann auch noch den Spaß verderben, den man aus seiner Freizeit schöpfen kann? Raphael sollte in seinen Beiträgen reden können, wie ihm der Schnabel gewachsen ist und wenn eine Redaktion Lust auf Nonsens hat, braucht sie keinen professionellen Comedian einzubestellen.
Aber vielleicht muss es ja so sein: Bringt einfach von nun an Beiträge in avantgardistischem Schwarz-Weiß, zu denen eine rauch- und whiskeygeschwängerte Stimme melancholische Verse ins Mikro ächzt. Ulrich kratzt sich im Hintergrund nachdenklich den marxistisch inspirierten Bart, vorne eine Einstellung von Oliver Schultes im Profil, der strafenden Blickes das Haupt senkt, wort- und pausenlos die Lippen bewegend, vor ihm knieend der schuldbewusste Raphael, demütig winselnd, mit Matthias als Sekundanten an seiner Seite, der die Dogmen konzentriert in subkortikale Regionen quetscht, auf dass sie fruchten mögen.
In der Ferne verliest Thomas Abhandlungen über die schändliche Entartung von Videospielen und wie sie den Frontallappen atrophieren lassen sowie über den nicht zu leugnenden Zusammenhang zwischen "Grand Theft Auto" und präpubertierendem Bettnässen. Eine Schar von Gastredakteuren nickt andächtig synchron zu diesen weisen Worten und schwitzt beim Anblick von Janinas Beinen, die sie – auf dem Chefredakteurs-Tisch verweilend – lasziv in Zeitlupe übereinanderschlägt. Oliver Ehrle fällt derweil die undankbare Aufgabe zu, dem Sprecher leere Aschenbecher sowie volle Gläser zu garantieren und den Gastredakteuren den Sabber abzuwischen. Naja, oder so ähnlich...

Stefan Bojarski, via E-Mail

KNOWHOW

Multimedia-Futter für die PSP





PSP-Manager im Web: Erst wenn Euer Handheld von der Software erkannt wird, beginnt der Download von Podcasts, Amateurfilmen und Comics.

TV-Rekorder für PSP

Wozu groß umwandeln – Ihr wollt PSP-Filme direkt aufnehmen? Im Juli erscheint der 'VRX02 Direct Recorder', der Videosignale von TV, Videorekorder oder DVD-Player auf Memstick speichert. Das originelle Zubehör kostet im Importhandel rund 150 Euro.

Doppelt gemogelt

Wer sowohl DS- als auch GBA-Spiele besitzt, besorgt sich ab sofort nur noch eine Mogelsoftware: Das 'Action Replay MAX Duo' versorgt beide Systeme mit Cheats und Powersaves aus dem Internet. DS-Spieler dürfen außerdem ihre Spielstände auf Festplatte sichern und via Internet tauschen. Bei codejunkies.com zahlt Ihr 23 Euro.



Knowhow-Themen im Überblick

In den letzten Ausgaben haben wir geklärt, wie Ihr Multimedia auf die PSP bringt. Zum Glück seid Ihr aber nicht nur auf Eigenproduktionen angewiesen: Auch im Internet gibt's jede Menge Möglichkeiten, die PSP kostenlos mit multimedialer Unterhaltung zu füllen. Manche Seiten besitzen gar ein eingebautes Java-Programm, das Euer angeschlossenes Handheld erkennt und die gewünschten Inhalte direkt in die korrekten Memstick-Verzeichnisse speichert – so lässt sich die PSP auch auf fremden Rechnern wie dem eines Hotels oder Internetcafes problemlos füllen.

PSP-Filme: Euren Web-Bummel beginnt Ihr auf Sonys offizieller PSP-Page (psp.connect.com), hier entdeckt Ihr Anime-Episoden, Trailer sowie Beiträge von ABC News und Sportveranstaltungen. Wer gleich komplette Unterhaltungspakete sucht, surft auf heavy.com: Die Kurzfilmsammler schnüren komplette Videoarrangements, etwa mit diversen Hip-Hop-Videos oder gewagten Hinterhof-Stunts. Aber nicht nur der Mainstream wird bedient, auch Freunde exotischer Filmkunst aus Fernost kommen auf ihre Kosten – unter pspunch.com berichten bizarre Kurzfilme von Ufo-Landungen im Schlafzimmer und den Fantasiewelten eines "Mario"-Fanatikers. Abseits der Sammelseiten nutzen auch Bands und Independent-Regisseure die PSP, um die eigenen Werke zu verbreiten: Unter fans.gorillaz.com präsentiert die Band Gorillaz ein erstes Musikvideo im Handheldformat und panicstruckpro.com bietet "Star Wars: Revelations" feil – dieses knapp 50-minütige Abenteuer spielt zwischen dritter und vierter Episode und wurde mit Genehmigung von Lucas gedreht.



Kompakte News, Galerien und Reportagen gibt's bei pspmagazines.com.

Digitaler Lesestoff: Mit Tools und Bildbearbeitungsprogrammen bringen Fans zahllose Texte und E-Books ins PSP-Format, vom Player's Guide bis zur Rezeptsammlung ist alles dabei. Grafisch ansprechend sind allerdings meist nur die Zusammenschnitte von Websites, die etwa die wichtigsten News zusammenfassen. So kommen alle ein bis vier Wochen Schlagzeilen von CNN und New York Times auf die PSP, das lebenslustige Publikum wählt z.B. aus MTV, FHM und Sports Illustrated. Einen Überblick verschafft Ihr Euch auf pspmagazines.com.

PSP-Portale: Ihr braucht flink was zum Schmökern und wollt nicht auf diversen Sites suchen? Zwei PSP-Portale versprechen Unterhaltung rundum. Unter pspdrive.com findet Ihr selbstgemachte Kurzfilme, Comics und MP3-Radio mit Retrostücken. Kinotrailer, Flash-Comics und Tracks halbprofessioneller Musiker sammelt dagegen planetmg.com. Da ist der Schritt zur kostenpflichtigen Internet-Videothek nicht mehr weit: Den Anfang macht playboy.com, deren Modelle gar mit Sony-Handheld im Arm posieren und es zärtlich die "Playboy Station Portable" nennen – wer sich in den Newsletter einträgt, darf jugendfreie Einblicke downloaden. *oe*

Metal Pad

Heavy Metal! In einer großen Alu-Dose versteckt sich Logic 3s massiver Metall-Controller. Das schwere Pad liegt trotz des hohen Gewichts von 400 Gramm sehr gut in der Hand. Schick sind die blau beleuchteten Buttons mit gutem Druckpunkt. Auch das exakte Steuerkreuz sowie die ausreichende Rumble-Funktion gehen in Ordnung. Leider sind die Analogsticks zu leichtgängig und besitzen etwas Spiel. Deshalb reagiert die Steuerung in Spielen ein klein wenig indirekt, woran man sich jedoch schnell gewöhnt. Vorbildlich ist die Makrofunktion zum Programmieren von Tastenkombinationen. Selbige lassen sich mit variabler Geschwindigkeit abrufen. Wem herkömmliche Plastik-Pads schon immer zu bieder oder instabil waren, ist beim 'Metal Pad' genau richtig.



Hersteller:	Logic 3
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 50 Euro

Wuchtiger, aber auch ergonomischer Metall-Controller, dem in Sachen Stabilität keiner etwas vormacht. Die Schwächen bei den Analogsticks sind zu verschmerzen.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

DS Wallet

In der aufklappbaren Hardcover-Tasche kommt der Nintendo DS samt Spielen unter. In den Modulfächern finden auch vier GBA-Titel Platz. Zusätzlich gibt's ein Fach für Zubehör. Dank Gürtelclip und Metall-Karabinerhaken ist die Tasche kaum zu verlieren.



Hersteller:	Brooklyn
System:	Nintendo DS
Preis:	ca. 10 Euro

Die gut verarbeitete und stabile DS-Tasche bietet genug Platz für unterwegs. Praktisch: die Innentaschen für Spiele und Zubehör und der Karabinerhaken.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

Air-F-Pad

Das kabellose Pad benötigt drei AAA-Batterien, die leider nicht mitgeliefert werden. Dabei eignet sich der Controller dank wuchtiger Griffhörner selbst für große Hände. Alle Tasten bieten einen guten Druckpunkt – auch das Steuerkreuz gefällt. Dank passablen Rüttelmotoren, 15 Meter Reichweite, vollgummierter Oberfläche und Makrofunktion macht der Controller einen durchweg guten Eindruck.



Hersteller:	Brooklyn
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 30 Euro

Der kabellose Controller besticht mit guter Verarbeitung, ergonomischen Tasten und großer Funkreichweite. Leider fehlen die Batterien im Lieferumfang.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓



DS Travel Pack

Voll ausgestattet: In der großen Stofftasche finden sich ein Ersatz-Stylus, Ladekabel für den Zigarettenanzünder, Kopfhörer mit Lautstärkeregler, USB-Ladekabel sowie jeweils zwei Schutzhüllen für GBA- und DS-Titel. Alles wird übersichtlich in den Netztaschen untergebracht. Der DS kommt in einem separaten Seitenfach unter. Eine Trageschlaufe komplettiert das insgesamt gut verarbeitete Taschenset.



Hersteller:	Logic 3
System:	Nintendo DS
Preis:	ca. 30 Euro

Das etwas teure Rundum-Paket versorgt DS-Besitzer mit Kopfhörern, Autoadapter, USB-Kabel, Stylus und Schutzhüllen. Alles findet in einer stabilen Tasche Platz.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

F1 Concept Wheel

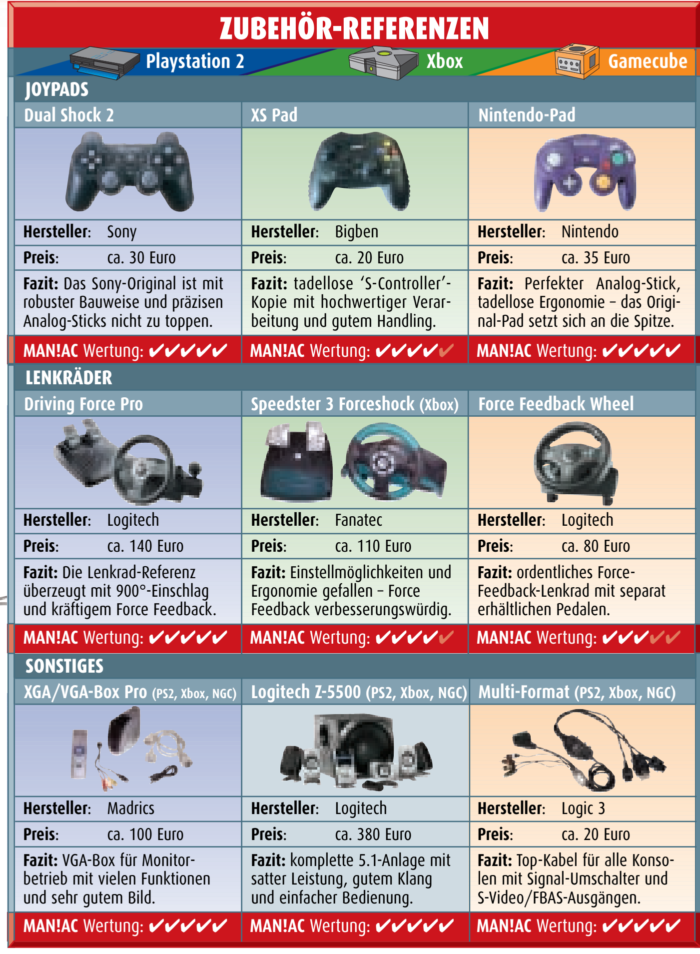
Das der Formel 1 nachgeahmte Lenkrad besitzt anbaubare Schenkelhalterungen und kann alternativ durch Saugnäpfe am Tisch arretiert werden – Letztere halten nur auf glatten Oberflächen. Xbox- und PS2-Variante fallen durch riesiges Lenkrad-Spiel, schwacher Rumble-Funktion und zu leichtgängiger Rücksetzfeder negativ auf. Die Pedale bieten kaum Hebelwege. Schaltwippen fehlen ebenso. So kommt wahrlich wenig Rennspielspaß auf.



Hersteller:	Bigben
System:	Playstation 2, Xbox
Preis:	ca. 30 / 35 Euro

Durchweg billiges Steuergerät, das selbst Preisbewusste kaum glücklich macht. Ansprechverhalten, Rumble-Funktion und Tischbefestigung sind unterdurchschnittlich.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓



ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2	Xbox	Gamecube
JOYPADS		
Dual Shock 2	XS Pad	Nintendo-Pad
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓
LENKRÄDER		
Driving Force Pro	Speedster 3 Forceshock (Xbox)	Force Feedback Wheel
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Fanatec	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 140 Euro	**Preis:** ca. 110 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	**Fazit:** Einstellmöglichkeiten und Ergonomie gefallen – Force Feedback verbesserungswürdig.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓
SONSTIGES		
XGA/VGA-Box Pro (PS2, Xbox, NGC)	Logitech Z-5500 (PS2, Xbox, NGC)	Multi-Format (PS2, Xbox, NGC)
Hersteller: Madrics	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Logic 3
Preis: ca. 100 Euro	**Preis:** ca. 380 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: VGA-Box für Monitorbetrieb mit vielen Funktionen und sehr gutem Bild.	**Fazit:** komplette 5.1-Anlage mit satter Leistung, gutem Klang und einfacher Bedienung.	**Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓

LAST RESORT

STAR FOX ASSAULT

Freischaltbar:

Wer eine bestimmte Anzahl von Multiplayer-Matches zockt, darf sich feine Goodies abholen. Unsere Liste verrät, wie viel Ihr Spielen müsst und was Ihr dafür bekommt.

5 Multiplayer-Matches
Raketenwerfer
10 Multiplayer-Matches
Raketenwerfer-Modus
15 Multiplayer-Matches
Peppy Hare spielbar
20 Multiplayer-Matches
Gattling-Gun
30 Multiplayer-Matches
Kronenfang-Modus
40 Multiplayer-Matches
Titania Wüsten Stage
50 Multiplayer-Matches
Sure-Short Scuffle Modus
60 Multiplayer-Matches
Simple Map 4 Stage
75 Multiplayer-Matches
Feuer-Pods
90 Multiplayer-Matches
Booster-Packs
110 Multiplayer-Matches
Booster-Pack Brawl Modus
130 Multiplayer-Matches
Zone Sea Base Stage
150 Multiplayer-Matches
Wolfen
170 Multiplayer-Matches
Predator-Raketen
200 Multiplayer-Matches
Clusterbomben
230 Multiplayer-Matches
Bosster-Pack und Launcher-Tilt Modus
260 Multiplayer-Matches
Simple Map 6 -Stage

Xevious-Bonusspiel:

Die klassische Baller-Dreingabe wird verfügbar, wenn Ihr eine Silbermedaille in jeder einzelnen "Star Fox Assault"-Mission holt. Ihr startet das "Xevious"-Bonusspiel vom Hauptmenü des Spiels aus.

TT SUPERBIKES

Cheat-Passwörter:

Betätigt im Hauptmenü die folgenden Tasten. Das ruft eine Cheat-Tastatur auf den Plan, in der Ihr die aufgelisteten Passwörter benutzen könnt.

R1 R2 L1 L2 R1 R2 L1 L2

SPEEDFREAKS
alle Events und der volle TT-Kurs
AUTO PILOTS
Autopilot aktivierbar
BOOST
Boost immer aktivierbar
ENERGY
Mega-Boost in allen Events aktivierbar
FUNKY MOPEDS
alle Motorräder verfügbar
GOODIES
alle Sammel-Items freigeschaltet
BONE DOME
alle Helme freigeschaltet
GRAVEL RASH
alle Lederjacken freigeschaltet
HOOPS
alle Räder freigeschaltet
WINGS
Mad Sunday Events freigeschaltet
world champ
alles freigeschaltet

JUICED

Alle Autos:

Gebt das unten aufgeführte Passwort im Cheat-Menü von "Juiced" ein, um flugs sämtliche fahrbare Untersätze freizuschalten.

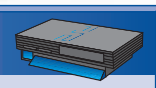
PING

Unendlich Kohle:

Wer im Karriere-Modus gern die Puppen tanzen lässt, findet mit dem nachfolgenden Passwort den Schlüssel zur Glückseligkeit: Im Cheat-Menü eingesetzt, verschafft Euch das Wort Zugang zu unbegrenzten Reichtümern im Karriere-Modus

FAST

GOD OF WAR



Musen-Schlüssel:

In den Ringen der Pandora gibt es eine verschlossene Tür, die Ihr nur mit den beiden Musen-Schlüsseln öffnen könnt. Die göttlichen Schließwerkzeuge findet Ihr in Poseidons Reich. Ein Schlüssel versteckt sich in der Unterwasser-Passage, die Ihr erreicht, nachdem Ihr Poseidons Tor geöffnet habt. Klopft die Wände des Unterwassertraktes auf brüchige Stellen ab. Hinter einer Wand verbirgt sich ein Geheimraum. Tötet alle Gegner und zerbrecht sämtliche Töpfe. So findet Ihr den ersten Schlüssel. Der zweite Schlüssel winkt während Poseidons-Herausforderung. Klettert hier die Stufen ganz nach oben. An der Spitze wendet Ihr Euch nach rechts, wo eine Kiste den Schlüssel enthält. Mit beiden Schlüsseln könnt Ihr nun den Raum plündern, der Eure maximalen Statuswerte erhöht und Euch rote Seelen beschert.

Zerbrecht die Vase:

Am Anfang des zweiten Akts liegt Kratos mit zwei Frauen in der Kiste. Springt auf das Bett und aktiviert mit der A-Taste ein Minispiel. Bringt die Vase zum Zerbrechen, indem Ihr die geforderten Tasten drückt und den linken Analogstick bewegt. Sobald das Gefäß zerbrochen ist, bekommt Ihr rote Orbs in Massen.

Kostüm-Kunde:

Sobald Ihr die Herausforderungen der Götter bestanden habt, könnt Ihr schnieke Kostüme überstreifen. Diese Outfits beeinflussen neben Eurem Aussehen auch die Anzahl von Magie-, Gesundheits- und Erfahrungs-Orbs, die Ihr findet, sowie Eure Angriffs- und Verteidigungskraft. Unsere Liste liefert Fakten:

Chef of War	
Angriffskraft:	100%
Verteidigung:	100%
Magie:	300%
Gesundheit:	150%
Erfahrung:	100%
Bubbles	
Angriffskraft:	50%
Verteidigung:	100%
Magie:	150%
Gesundheit:	300%
Erfahrung:	100%
Tycconius	
Angriffskraft:	200%
Verteidigung:	25%
Magie:	100%
Gesundheit:	100%
Erfahrung:	400%
Dairy Bastard	
Angriffskraft:	50%
Verteidigung:	100%
Magie:	200%
Gesundheit:	200%
Erfahrung:	200%

Bonus: unendlicher Magienachschub

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

Grand Cheats Auto:
"San Andreas" kommt auch auf der Xbox mit einer ganzen Latte von Cheats daher. Gebt die Kombinationen während des Spiels ein, um alles und jeden in Eurer 'Hood' zu manipulieren. Bei korrekter Eingabe erscheint eine Meldung.

R Schwarz L A ← ↓ → ↑ ← ↓ → ↑
250,000 $ + volle Energie und Rüstung

B → B → ← X A ↓
Sterne zum Wanted Level hinzufügen

→ Schwarz ↑ ↑ Schwarz B X Schwarz L → ↓ L
aggressiver Fahrer

Schwarz B R Weiß ← R L Schwarz Weiß
aggressiver Verkehr

← Y R L ↑ X Y ↓ B Weiß L L
alle Autos haben Nitro

L Weiß Weiß ↑ ↓ ↓ ↑ R Schwarz Schwarz
alle Autos verhalten sich wie Panzer

Weiß → L ↑ A L Weiß Schwarz R L L L
Verkehr besteht aus Schrottautos

L L R R Weiß L Schwarz ↓ ← ↑
alle Fahrzeuge werden zu Traktoren

Y L Y Schwarz X L L
Fahrzeuge werden Unsichtbar (außer Motorräder)

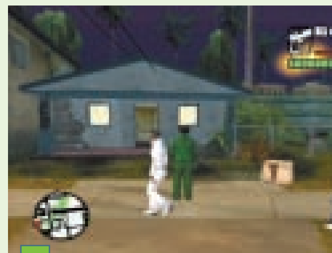
X L R → A ↑ L ← ←
immer Mitternacht

A A X R L A ↓ ← A
Adrenalin-Modus

X → X X Weiß A Y A Y
Pimp-Modus

X X Schwarz ← ↑ X Schwarz A A A
bessere Aufhängung

↑ ↑ ↓ ↓ X B L R Y ↓
Bikini Beach Babe Modus



XB Der King lebt: Mit unserem Cheat, der Fußgänger in Elvis verwandelt.

B Weiß ↑ R ← A R L ← B
schwarzer Verkehr

X ↓ Weiß ↑ L B ↑ A ←
Autos fliegen

→ Schwarz B R Weiß X R Schwarz
Autos schwimmen

X Schwarz ↓ ↓ ← ↓ ← ← Schwarz A
Autos fliegen nach Unfall weg

Weiß → L Y → → R L → L L L
Chaos-Modus

↑ A Y A Y A X Schwarz →
linker Analogstick lässt Autos springen

Weiß ↓ ↓ ← X ← Schwarz X A R L L
wolkig

Schwarz Weiß R L Weiß Schwarz X Y B Y Weiß L
alle Autos vernichten

→ R ↑ Weiß Weiß → R L R R
schnellere Autos

B B L X L X X X L Y B Y
schnellere Uhr

Y ↑ → ↓ Weiß L X
schnelleres Spiel

Schwarz B ↑ L → R → ↑ X Y
fliegende Boote

Schwarz A L L Weiß Weiß Weiß A
neblig

↑ ↑ X Weiß → A R ↓ Schwarz B
volle Waffenkontrolle während der Fahrt

← → L Weiß R Schwarz ↑ ↓ → ←
Jetpack

↓ X A ← R Schwarz ← ↓ ↓ L L L
Hitman (alle Waffen)

↑ L R ↑ → ↑ A Weiß A L
Geschwindigkeit erhöhen

L R X R ← Schwarz R ← X ↓ L L
unendlich Munition

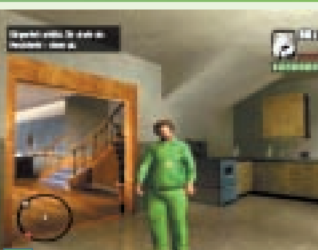
↓ A → ← → R → ↓ ↑ Y
unendlich Energie (keine volle Unsterblichkeit!)

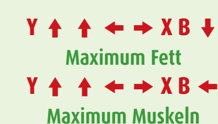
→ Weiß ↓ R ← ← R L Weiß L
Selbstmord

Y Y L X X B X ↓ B
Killer Clown Modus

B → B → ← X Y ↑
Wanted Level einfrieren

R R B Schwarz ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓
niedrigeres Wanted Level





XB Fett ohne lästiges Angefresse: per Cheat!

Y ↑ ↑ ← → X B ↓
Maximum Fett

Y ↑ ↑ ← → X B ←
Maximum Muskeln

L R Y ↓ Schwarz A L ↑ Weiß Weiß L L
Maximum Respect

B Y Y ↑ B R Weiß ↑ Y L L L
Maximum Sex Appeal

X Weiß A R Weiß Weiß ← R → L L L
Maximum Fahrzeug-Status

Schwarz A L L Weiß Weiß Weiß X
Morgen

X Weiß R Y ↑ X Weiß ↑ A
niemals hungrig

Schwarz A L L Weiß Weiß Weiß Y
Nacht

Y ↑ ↑ ← → X B ←
keine Muskeln und kein Fett

A ↓ ↑ Schwarz ↓ Y L Y ←
keine Fußgänger, wenig Verkehr

Weiß ↑ R R ← R R Schwarz → ↓
keine Fußgänger oder Polizisten

Schwarz A L L Weiß Weiß Weiß ↓
Mittag

← ← Weiß R → X X L Weiß A
oranger Himmel

Schwarz A L L Weiß Weiß Weiß X
bewölkt

← → L Schwarz R Schwarz Schwarz ↑ ↓ → L
Fallschirm

↓ ↑ ↑ ↑ A Schwarz R Weiß Weiß
Fußgänger greifen an (kann nicht deaktiviert werden!)

A A ↓ Schwarz Weiß B R B X
Yakuza-Modus

R Schwarz L Schwarz ← ↓ → ↑ ← ↓ ↓
Waffenset 1

R Schwarz L Schwarz ← ↓ → ↑ ← ↓ → ↑
Waffenset 2

R Schwarz L Schwarz ← ↓ → ↑ ← → → ↑
Waffenset 3

B R B R ← ← R L B →
Müllwagen

↓ Schwarz ↓ R ← ← R L B →
Romero

→ R ↑ Weiß Weiß ← R L R R
Ampeln bleiben grün

Y Y X B A L Weiß ↓ ↓
Wirbelsturm

Schwarz A L L Weiß Weiß Weiß B
stürmisch

R ↑ ← → Schwarz ↑ → X → Weiß L L
Tanker

Schwarz L L → → ↑ ↑ A L →
Bulldozer

B ↑ L Weiß ↓ R L L ← ← A Y
Stuntflugzeug

↓ R B Weiß Weiß A R L ← ←
Bloodring Banger

B L ↑ R Weiß A R L B A
Caddy

R B Schwarz → L R → ↑ B Schwarz
heißer Flitzer

R B Schwarz → L R → ↑ B Weiß
heißer Flitzer 2

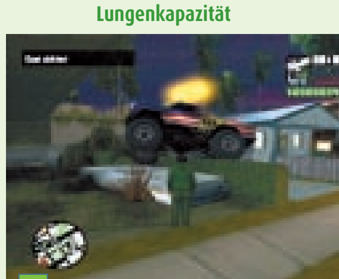
R B Schwarz → L R → ↑ B Schwarz Weiß
heißer Flitzer 3

← ← ↓ ↓ ↑ ↑ X B Y R Schwarz
Quadbike

Y Y x B A L L ↓ ↑
Hydra

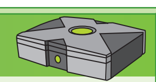
B A L B B LB R Schwarz Weiß L L
Hunter

↓ ← L ↓ ↓ Schwarz ↓ Weiß ↓
Lungenkapazität



XB Passt auf, wo Ihr den Monster-Truck erscheinen lasst!

CONKER: LIVE & RELOADED



Bosstaktiken:
Wer den durchgeknallten Obermotzen des "Conker"-Universums zum ersten Mal gegenübersteht, weiß oft nicht, wie er sich zur Wehr setzen soll. Dieser Kasten bringt Hilfe in der Not und liefert detaillierte Anweisungen zur Entsorgung sämtlicher Levelbosse.

Der Heuhaufen:
Nachdem Ihr die Schlinge um den Hals der Heugabel durchgeschnitten habt, sprecht Ihr das depressive Werkzeug auf dem Scheunenboden an, damit Ihr darauf reiten könnt. Umrundet jetzt den Heuballen und stecht ihn entweder in den Hintern oder von der Seite. Nach drei Treffern stürzt Ihr durch den Boden in den Keller der Scheune. Dort beschießt Euch der Heu-Cyborg mit Raketen. Versteckt Euch hinter einem der drei Rohre und lasst es von den Raketen aufschießen. Lockt jetzt den Robo in den Wasserfall, um ihm einen Stromschock zu verpassen. Nähert Euch dem geschockten Biest und springt, wenn der rote Knopf in Eure Nähe kommt. Per Kontext-sensitivem Move dürft Ihr dann Schaden austeilen, wenn die Glühbirne aufleuchtet. Wiederholt das noch zweimal. Jetzt müsst Ihr nur noch aus dem volllaufenden Kellerloch verschwinden. Schneidet per Wurfmesser die freiligenden Kabel durch.

Der Boiler:
In der Arena der Flammenkerle genehmigt Ihr Euch erst einmal einen guten Schluck aus dem Fässchen. Torkelt in die Nähe des Erste-Hilfe-Kastens und beginnt die Feuerkerle auszupinkeln. Wenn Euch der Saft ausgeht, werdet Ihr mit dem Erste-Hilfe-Kasten wieder nüchtern und geht nochmals saufen. Schlussendlich sammeln sich die durchnässten Feuerteufel im großen Boiler. Wartet in einer Ecke, bis der Boiler unter dem Ventil steht und seinen Feueratem loslässt. Springt über den Feuerstrahl und hängt Euch an den Hebel, um den Boiler mit Kot zu übergießen. Folgt dem beschmutzten Boss in die Mitte der Arena und verursacht Kontext-sensitiven Schaden. Wiederholt dies dreimal.

Great Mighty Poo:
Weicht den Fäkalgeschossen des singenden Kothaufens aus und stellt Euch auf das einzig saubere Kontext-Feld. Wartet, bis der Poo "Aah" singt und werft Klopapier in seinen Rachen. Nach einer weiteren Strophe der geschmackvollen Arie werft Ihr von einem anderen Kontext-Feld aus zwei, schließlich drei Klopapier-Rollen in den Poo. Sobald der Haufen dann das Glas 'zersingt', schnappt Ihr Euch den Batzen Bares und betätigt endlich die Spülung, um Poo hinunterzuspülen.

Buga, der Knut:
Nach seiner Sprungattacke hebt der gewaltige Höhlenmensch seinen Knochen. Reitet auf Eurem T-Rex zwischen seine Beine und beißt zu. Dann umrundet Ihr den Koloss und lasst Euch den Höhlenmensch-Hintern schmecken. Wiederholt das dreimal.

Tediz-Experiment:
Nachdem Ihr die Unterseeboote zerstört habt, unterhaltet Ihr Euch mit dem kleinen Mädchen in der Mitte des Raumes. Euer Schildkröten-Kumpel trifft dann mit dem Panzer ein und warnt Euch vor dem kleinen Mädchen. Besteigt den Panzer und fahrt in einen der Tunnel am Rand des Rondells. Richtet den Turm des Panzers auf das Teddy-Experiment aus. Der Panzer muss parallel zu den Tunnelwänden stehen. Wartet jetzt, bis das Riesenvieh seine Miniguns nachladen muss, fahrt dann raus und feuert eine Rakete ab. Danach schnellstens wieder zurück in den Tunnel! Nachdem Ihr so beide Miniguns zerstört habt, müsst Ihr auf die Handpuppe zielen. Sobald Ihr diese weggeschossen habt, entblößt der Boss sein Hinterteil und muss auch dort von einer Rakete erwischt werden. Dann geht's in die zweite Runde. Statt Miniguns heißt es nun: Magneto-Laser. Wie bei den Miniguns versteckt Ihr Euch im Tunnel und zielt mit dem Turm auf das Monster. Lockt den Strahl zu einer Seite Eures Tunnels, fahrt dann zur anderen heraus und feuert eine Rakete. Habt Ihr beide Laser weggeschossen, müsst Ihr wieder auf die Puppe und den Hintern des Monsters zielen. Schließlich feuert das Ding noch Raketen ab. Versteckt Euch im Tunnel, wartet vier Geschosse ab und feuert dann Eurerseits. Sobald die Raketenwerfer zerstört sind, zielt Ihr ein letztes Mal auf die Puppe und den Hintern und gewinnt den Kampf.

Letzter Boss:
Sobald Euch das Alien attackiert, öffnet Ihr die Luftschleuse und sucht dann schleunigst einen Raumanzug. Springt über die Beiß- und Schwanzattacken des Monsters und schlagt ordentlich zu. Sobald das Alien mürbe wird, packt Ihr es am Schwanzansatz und wirbelt es herum, bis es in der Luft schwebt. Lasst genau dann los, wenn Ihr vor der Luftschleuse steht und schmeißt das Vieh ins All. Leider müsst Ihr diese Aktion dreimal durchführen, weil das Vieh immer wieder nach drinnen springt. Die dritte Runde ist die schwerste. Duckt Euch unter der Beißattacke des Untiers durch und haut zu, solange es ruhig bleibt. Nach dem dritten Rauswurf habt Ihr den finalen Levelboss erledigt!

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Cheat-Codes:
Um die im Folgenden aufgelisteten Cheat-Codes zu verwenden, haltet Ihr die **L1-** und **R2-**Schultertasten gedrückt und gebt als 'Vorwort' diese Kombination ein:



L2 R1 L2 L1
Rückstoß ausschalten

● ↓ ● ↑ ▲
HUD verbergen

↓ L2 L1 ↑ ■
Nemesis eliminieren

↑ ✖ R2 R1 ↑ ■
OSS-Dokument aufnehmen

✖ ▲ ● → ▲ ●
Spieler-Selbstmord

DONKEY KONGA 2

Dixies-Noten:
Entnehmt der folgenden Liste, welche Voraussetzungen Ihr erfüllen müsst, um Euch die begehrten Dixies-Noten zu verdienen.

2 Dixies-Noten
wenigstens eine Medaille von jeder Art

5 Dixies-Noten
Gold DK bei Solo Gorilla Arrangements

7 Dixies-Noten
Gold DK bei Duett Chimp Arrangements

10 Dixies-Noten
Gold DK bei Duet Monkey Arrangements

11 Dixies-Noten
Gold DK bei Solo Monkey Arrangements

12 Dixies-Noten
kompletteirt das 6-Song Set im Challenge-Modus

PARIAH

Multiplayer Level 1:
Im Hauptmenü findet Ihr unter dem Eintrag 'Einstellungen' das Cheat-Codes-Menü. Gebt hier die folgende Kombination ein, um ein geheimes Multiplayer-Level freizuschalten.

← L X L

Multiplayer Level 2:
Ein zweites Multiplayer-Level könnt Ihr mit dieser Kombination öffnen. Wie gehabt findet Ihr das Cheat-Code-Menü unter 'Einstellungen'.

Weiß Y X Schwarz

Multiplayer Level 3:
An selber Stelle schaltet diese Kombination ein drittes Level frei.

Y X X ← → ↓

ALIEN HOMINID

Passwörter:
Gebt die folgenden Passwörter als Spielernamen ein, um eine Menge modischer Hüte freizuschalten.

grrrl
Hut Nr. 11

abe
Hut Nr. 12

cletus
Hut Nr. 4

april
Hut Nr. 5

superfly
Hut Nr. 7

goodman
Hut Nr. 8

tomfulp
Tom Fulp Hair Hut

BACK ISSUES

Für alle Hefte ohne DVD zahlst Du je 3 Euro, Hefte mit DVD kosten je 5 Euro



9/03



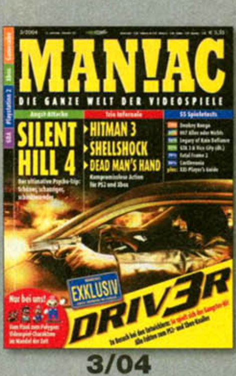
11/03



12/03



2/04



3/04



4/04



5/04



6/04



8/04



9/04



10/04



11/04



12/04



1/05



2/05



3/05



4/05



5/05



6/05



7/05

BACK ISSUES

3€ bis 12/04
ab 1/05 **5€**

Nachbestelladresse:

Cybermedia GmbH
Bestell-Service
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Im Internet unter www.maniac.de

○ Ich bestelle die angekreuzten Hefte für je €3, bzw. €5 (rot markiert). Für den Versand zahle ich pauschal €2 extra. Den Gesamtbetrag lege ich bar oder in Briefmarken bei.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

SCHICKT MIR BITTE DIESE AUSGABEN:

○ 3/01 ○ 4/01 ○ 6/01 ○ 7/01 ○ 8/01 ○ 9/01 ○ 10/01 ○ 11/01 ○ 12/01 ○ 1/02 ○ 2/02
○ 3/02 ○ 5/02 ○ 6/02 ○ 7/02 ○ 8/02 ○ 9/02 ○ 3/03 ○ 6/03 ○ 7/03 ○ 8/03 ○ 9/03
○ 11/03 ○ 12/03 ○ 2/04 ○ 3/04 ○ 4/04 ○ 5/04 ○ 6/04 ○ 8/04 ○ 9/04 ○ 10/04 ○ 11/04
○ 12/04

5€ ○ 1/05 ○ 2/05 ○ 3/05 ○ 4/05 ○ 5/05 ○ 6/05 ○ 7/05

BETRAG BITTE BAR / IN BRIEFMARKEN BEILEGEN!

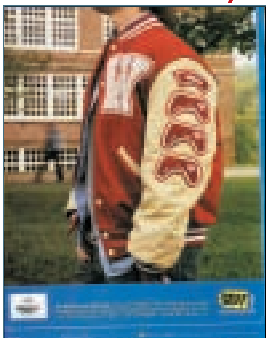
Es war einmal...

MAN!AC VOR 10 JAHREN



Wer will Mario? Wenn schon US-Titel wie "Killer Instinct" oder "Doom" nicht in deutsche Konsolenschächte wandern (Stichwort: Index), dann soll wenigstens Klempner Mario in einer großen Umfrage für Diskussionsstoff sorgen. SNK schüttete die Fangemeinde derweil mit Spielehits wie "Metal Slag" (original Verschreiber von Gründungsmitglied Andreas) zu. Der vierte Teil des Next-Generation-Reports deckte alle Geheimnise von Sonys Playstation und Konsorten auf. Im Testteil frohlockten Robert und Martin: Denn die 3DO-Hits "Road Rash" und "FIFA Soccer" verzauberten die Schreiberlinge mit spielerisch und optisch beeindruckendem Inhalt. Super-Nintendo-Fanatiker freuten sich schließlich über eine Komplettliste aller erhältlichen Spiele auf mehr als zehn Seiten.

ANZEIGEN-GALERIE
WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

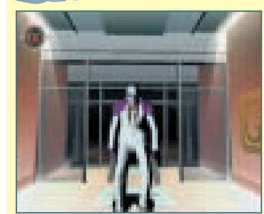




Werbung, die hierzulande keiner sieht oder braucht: College-Football findet bei uns soviel Anklang wie Sackhüpfen (links) und der Bedarf an lausigen Filmcontrollern ist gedeckt (rechts).



DAS LETZTE...



Kein Spiel sorgt für derartige Wertungsdifferenzen wie "Killer 7". In der amerikanischen EGM reicht's nur für einen Wertungsschnitt von 5,5 (von 10 Punkten), während japanische Fachblätter wie die Famitsu 36 (von 40) und Hyper PS2 9,7 (von 10) Punkte springen lassen.

NEXT TIME 09/2005

Die Games Convention in Leipzig rückt näher – schon bald erleben Otto-Normal-Spieler die Next-Generation-Power. Wir servieren Euch vorab ein leckeres Gourmet-Menü mit folgenden Spielgerichten: Als Vorspeise rollen sich Geschicklichkeitsfreunde durch **We Love Katamari** und säubern die Umwelt von Unrat. Zum Test-Hauptgang tischen wir das taktische Kriegsspektakel **Delta Force: Black Hawk Down** für PS2 und Xbox auf. Die schmackhafte Nachspeise besteht aus einem Vorbericht zu **GTA: Liberty City Stories** sowie 16 informativen Extended-Seiten.



Monster-Preview: Criterions brachiale Autoverschrottungs-Orgie "Burnout Revenge" rast mit noch mehr Tempo über die Mattscheibe.

Auf der MAN!AC-DVD:

- **Okami** – Wir werfen einen ersten Blick auf das malerische Abenteuer mit der weißen Wolf-Gottheit.
- **Ghost Recon 3** – Wie berichten live mit fantastischen Bildern der Xbox-360-Version: Ubisofts realistischer Taktik-Shooter fesselt Euch mit packendem Kampfgeschehen und einer mit Licht- und Partikeleffekten protzenden Optik.
- **Retro-Mania** – 1993 versucht der amerikanische Konsolenpionier Atari mit dem Jaguar sein Comeback. Wir präsentieren Euch die Highlights in Bild und Ton.

Ab Freitag, den 29. Juli

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), ViSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Stephan Freundorfer (sf), David Mohr (dm)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/85709155, E-Mail: maniac@acxiom.com
Abocoupon siehe Seite 122
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de und auf Seite 122

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Hitman Blood Money" © Eidos
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, ViSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

INSERENTEN


HERR SCHMIDT, 65 JAHRE. AUFTRAGSKILLER
8 x Thursday
Kun Lan startet Welle von Terrorans
NEUESTEN Meldungen zur Folge steckt Unterwelt Boss *Kun Lan* hinter den Terroranschlägen, die die Welt seit über zwei Monaten in Atem halten.
Kun Lans erklärtes Ziel ist es die gesamte Welt unter seine Kontrolle zu bringen. Zu diesem
"Heaven Smiles". Diese lebenden Zeitbomben suchen nach menschlichen Opfern, um diese durch Selbstzerstörung mit in den Tod zu reißen.
Um dieser Bedrohung Herr zu werden, hat sich die Regierung an den 65 jährigen Harman Smith und sein Team von Auftragskillern, den *Killer 7* gewandt. Ihre Aufgabe ist klar:
werden kann.
Kun Lan
NINTENDO GAMECUBE
killer7
PlayStation 2
killer7
CAPCOM
©grasshopper manufacture Inc. 2005, ©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
Erhältlich Sommer 2005.
CAPCOM
www.killer-7.com